

MACINTOSH

100 STRON
Gry Telewizyjne i Konsole

• AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE I KONSOLE

LISTOPAD
(11/96)

INDEX 321052

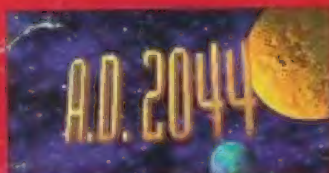
ISSN 1230-7726

CENA 3 zł 60 gr

36000 zł



CRUSADER 2
SILENT THUNDER
SYNDICATE WARS
PRAY FOR DEATH
HELLBENDER
PANDORA DIRECTIVE
BERMUDA SYNDROME
USNF GOLD
CYBERSTORM
SIMISLE
MORLOV AFFAIRE
i inne...



A.D. 2044



AGE OF RIFLES



STRIKER '96

6 771230 772968

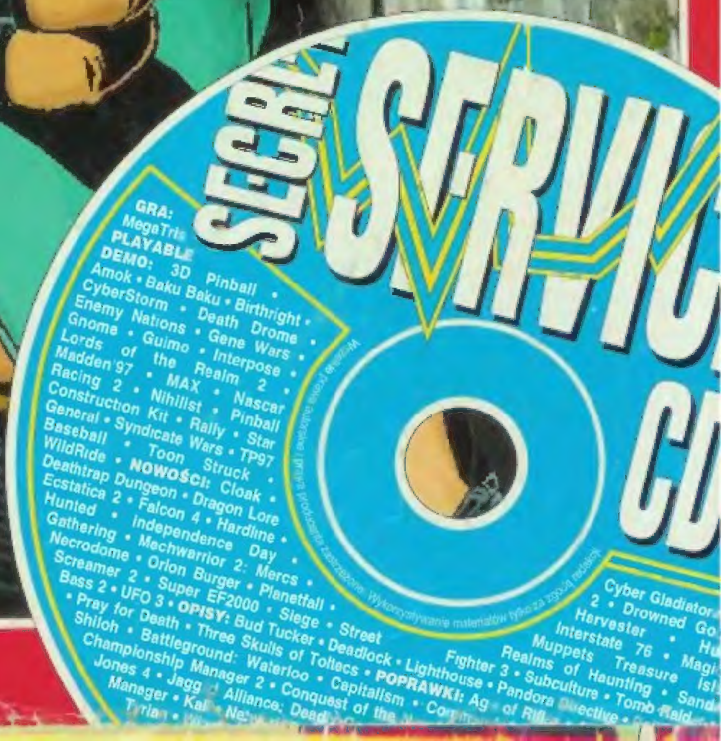
ISSN 1230-7726



11

9 771230 772968

Lara - Tomb Raider (Pegaz As)



GRA: MegaTrix
PLAYABLE
DEMO: 3D Pinball
Amok • Baku Baku • Birthright •
CyberStorm • Death Drome •
Enemy Nations • Gene Wars •
Gnome • Guimo • Interpose •
Lords of the Realm 2 •
Madden '97 • MAX • Nascar
Racing 2 • Nihilist • Pinball
Construction Kit • Rally • Star
General • Syndicate Wars • TP97
Baseball • Toon Struck
WildRide • NOWOŚCI: Cloak •
Deathtrap Dungeon • Dragon Lore
Ecstatica 2 • Falcon 4 • Hardline •
Hunted • Independence Day •
Gathering • MechWarrior 2: Mercs •
NecroDome • Orion Burger • Planetfall •
Scream 2 • Super EF2000 • Siege • Street
Bass 2 • UFO 3 • OPISY: Bud Tucker • Deadlock • Lighthouse •
Pray for Death • Three Skulls of Toltec • POPRAWKI: Ag • of Riff •
Shiloh • Battleground: Waterloo • Capitalism • Conquest of the •
Championship Manager 2 • Conquest of the •
Jones 4 • Jagg • Alliance: Dead •
Manager • Kal • Ne

Cyber Gladiator
2 • Drowned Go
Harvester • Hu
Interstate 76 • Magi
Muppets • Treasure Isl
Realms of Haunting
Fighter 3 • Subculture • Tomb Raider
Pandora Directive •

DOWN IN THE DUMPS

Przygotuj sobie klipsy na nos, bo już wkrótce pojawi się **Down in the Dumps** – Na dnie śmietników; najbrudniejsza, najbardziej cuchnąca, a jednak najmocniej przykuwająca wzrok przygodówka, jaką kiedykolwiek widziałeś.



Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor - **IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.**, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel.: (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69; oraz nasza **filia w Zabrzu**: 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262. Tel.: (0-32) 171 56 11 w. 460; tel./fax: (0-32) 175 39 72.

SKLEPY FIRMOWE:

LISTA POZOSTAŁYCH DYSYTRIBUTORÓW:

AMICOMM Gdańsk, ul. Kartuska 245
tel. 058-321044 w.8
ARTICA Gdańsk Wrzeszcz, ul. Matejki 6
BILANG Szczecin, Pl. Rodła 8
AVAX W-wa, Al. St. Zjednoczonych 65
CD PROJEKT W-wa, ul. Marszałkowska 7/3
CLOCK W-wa, D.H. „JUPITER” ul. Towarowa

tel. 058-470262
tel. 091-594042
tel. 022-130926
tel. 022-250703
tel. 022-090221857

DMG
MIRAGE
OPTIMUS BIS
STUDIO KOMP.
USER

W-wa, Grzybowska 39
W-wa, ul. Gen. Abrahama 4
Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
Wrocław, ul. Kłaczki 4/1
Kraków, Rzemieślnicza 31

W-wa, ul. Widok 19
W-wa, Dw. Centralny paw. 12
W-wa, Al. Jeruzolimskie 2
Białystok, ul. Piłsudskiego 38
Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
Łódź, ul. Piotrkowska 135
Olsztyn, Pl. Wolności 2/3
Kalisz, ul. Śródmiejska 26

tel. 022-6208299
tel. 022-6711555
tel. 034-652974
tel. 071-252458
tel. 012-668854

ALBION



Jest rok 2227,

gigantyczny międzygwiezdny statek-fabryka TORONTO zmierza ku niezamieszkaney, lecz bogatej w surowce naturalne planecie. Podczas lotu badawczego nad powierzchnią planety rozbija się wahadłowiec. Wbrew wszelkim oczekiwaniom pilot – Tom Discroll – wychodzi cało z katastrofy. Jego oczy odkrywają nowy świat, pełen najprzeróżniejszych form flory i fauny i co najważniejsze: zamieszkały przez istoty rozumne. Dlaczego dane na temat planety były aż tak błędne?

Jako Tom Discroll będziesz przemierzał i poznawał planetę Albion, nowy, fascynujący świat pełen nieprzeliczonych zagadek i tajemnic. Doświadczysz piękna planety, poznasz kultury jej mieszkańców, zobaczysz siły, które na Ziemi istnieją tylko w bajkach. Spotkasz wielu nowych przyjaciół, razem przeżyjecie wspaniałą, niezwykłą przygodę.

Postawa w walce zadecyduje nie tylko o Twoim przeznaczeniu, ale także o przeznaczeniu całego świata! Nie zwlekaj dłużej!

WYRUSZ W PODRÓŻ SWOJEGO ŻYCIA!

Wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT

ul. Morska 10, 00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51



CD Projekt i Leryx Longsoft
przedstawiają

Najnowszą, najlepszą, grę dla wszystkich

LEW LEON

Przeżyj wspaniałą
przygodę pokonując
12 kolorowych poziomów

PREMIERA
28
LISTOPADA



Wylączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT

ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa
tel./ fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

Serdecznie zapraszamy do nowootwartego sklepu firmowego CD Projekt w Warszawie, ul. Pereca 2 (50m od gęłdy na ul. Grzybowskie



A.D. 2044.....	46
Age of Rifles.....	63
Albion cz. 3.....	54
Amirobbo.....	20



Bad Day On The Midway.....	44
Baku Baku the Animal.....	33
Battlearena Toshinden.....	26
Battlecruiser 3000 AD.....	40

Wydawca

ProScript Sp. z o.o.
... jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO
STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny

Marcin Przasnyski

Z-ca red. nac.

Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:

Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski,
Marcin Kamił Górecki, Paweł Jankowski,
Lech Kalwas, Robert Korzeniewski,
Piotr Mańkowski, Jacek Marczewski,
Kamil Mętrak, Maciej Ogiński,
Krzysztof Papliński, Piotr Pawlak,
Paweł Sikora, Bogdan Wiciński

Design & DTP

STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek,
Adam Andrzejewski

Druk

UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69

Nakład 145.000 egz.

Adres redakcji

00-800 Warszawa 66
skrytka pocztowa 21
tel./fax (0-22) 624-91-47 (godz. 9⁰⁰-16⁰⁰)
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i re-
klam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca,
w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do
skróć. Wszystkie użyte znaki firmowe i towaro-
we są zastrzeżone przez ich właścicieli.



Bermuda Syndrome.....	48
Bez Kompromisu.....	23
Brainball.....	20



Bubble Bobble Combo.....	33
Catfight.....	31
Crusader: No Regret.....	34
Deadlock.....	64



Energy Mover.....	23
Fire Fight.....	35
Franko PC.....	31



Hellbender.....	37
-----------------	----



Hillsea Lido.....	22
Insecticide.....	20
Mission Force: Cyberstorm.....	58
Monster Truck Madness.....	100
Morlov Affaire.....	53
Pandora Directive.....	42
Pray for Death.....	28
Rise 2 Resurrection.....	26



R.E. Lee: Civil War General.....	61
Silent Thunder.....	38



Simisle.....	65
--------------	----



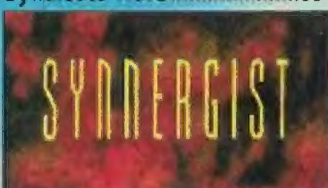
Spherical.....	19
StarWoids.....	20



Strife.....	36
-------------	----



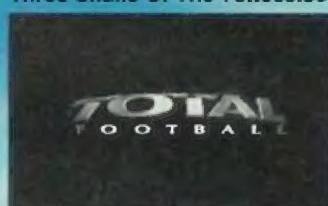
Striker 96.....	24
Syndicate Wars.....	66



Synnergist.....	45
-----------------	----



Three Skulls Of The Toltecs.....	56
----------------------------------	----



Total Football.....	18
---------------------	----



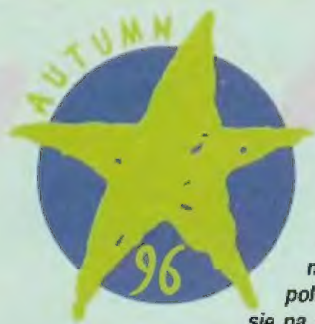
Tower of Souls.....	18
Tyran.....	16



U.S. Navy Fighters Gold.....	34
Virtua Fighter PC.....	30
Williams Arcade Classics.....	32

■ ■ ■

Gry TV i konsole.....	67
Chaos Control, Cyberia, Escape from Mars, Formula 1, Gun Griffon, Krazy Ivan, Lion King, Loaded, NBA Action, The Smurfs, Sparkster, Toy Story, X-Men Mutant Apocalypse.	
Amiga Shareware.....	20
Hardware.....	76
Kombat Korner.....	26
KGB.....	81
Manga Room.....	97
Rzut Okiem.....	7
SS CD 40.....	14



Konieczność szybkiego przetestowania i zapamiętania dziesiątków gier komputerowych, wszechobecna muzyka techno, bieganie przez osiem godzin dziennie od stoiska do stoiska – tak wygląda ten raj utracony, prawdziwa wersja krainy marzeń, bo tak sobie wszyscy wyobrażają londyńskie ECTS. Zwieńczeniem trudu i znoju jest dopiero pełna relacja. Jej drugą część macie właśnie przed sobą.

Udostępniono nam raport dotyczący brytyjskiego rynku gier, jednak zawarte w nim dane można z bardzo nieznacznym marginesem błędu uogólnić na szersze pole. Z raportu wynika, że VIRGIN wysunął się na czoło dystrybutorów gier, mając w ręku 12% rynku. Tuż za nim plasuje się jego odwieczny rywal ELECTRONIC ARTS z 10%. W następnej kolejności są NINTENDO (7%), SEGA (6%) oraz MICROPROSE (6%).

Owo MICROPROSE ma ostatnio wyjątkowo dobrą passę, bo CIVILIZATION 2 oraz GRAND PRIX 2 sprzedały się w nakładach przekraczających pół miliona kopii. Wcześniejsze niepowodzenia zostały tym samym nadrobione. Na jednego z czołowych dystrybutorów gier wyrósł też GT INTERACTIVE. Oprócz prezentowanych publicznie hitów AMOK i SCORCHER, firma na zamkniętym pokazie ujawniła wreszcie interaktywną wersję UNREAL, trójwymiarowej strzelaniny deklasującej DUKE NUKEM 3D i QUAKE razem wzięte.

Można zauważyć ciekawą prawidłowość. Jeśli pojawia się mała firma, wypuszczająca grę, którą dystrybuje duży koncern, to nad wyraz często zdarza się, że bardzo szybko znika ona później z rynku, co najwyżej wypuszcza jeszcze kontynuację swej pierwszej produkcji. Alegorycznie można by rzec, że funkcjonuje to na zasadzie „przeżucia i wyplucia”. Za sukces należy więc

uznać na przykład to, że takim firmom jak INTELLIGENT GAMES udaje się utrzymać w miarę stałą, niezależną pozycję.

Nowym zjawiskiem jest również agresywne wejście na rynek FOX INTERACTIVE, którego europejskim dystrybutorem został ELECTRONIC ARTS. Amerykanie zamierzają rychło przenieść na platformę komputerową dwa kinowe hity: DIE HARD TRILOGY oraz INDEPENDENCE DAY. Na marginesie tego ostatniego tytułu warto wspomnieć, że GT INTERACTIVE odnawia dawny hit weterana ośmiobitowców WILLIAMS, zatytułowany AREA 51 („Dlaczego nie powiedzieliście mi o tej bazie!” – słowa prezydenta USA).

Mówiąc już o filmach trzeba koniecznie wspomnieć, że jedną z najgłośniejszych informacji ostatnich miesięcy stało się ogłoszenie przez reżysera „Terminatora” Jamesa Camerona, że zamierza on nakręcić nowy film s-f, którego bohaterami będą postacie wyrenderowane na stacjach graficznych. W zamierzeniu nie ma to nic wspólnego z komediowym „Toy Story”, „Avatar” – bo taki tytuł nosi ten projekt – będzie poważnym obrazem, mającym zamiar konkurować z „Blade Runner”. Budżet tej superprodukcji sięgnie 100 mln dolarów. Czyżby Cameron bawił się grami komputerowymi?

Za miesiąc zamieścimy trzecią i zarazem ostatnią część relacji z ECTS. Będzie w niej m.in. przegląd pozostałej części tytułów oraz zapowiadane miniwywiady z czterema autorami gier, których nie udało nam się zmieścić teraz.

Piotr Mańkowski

ADMIRAL

MERIDIAN/MEGAMEDIA CORPORATION

O firmie MEGAMEDIA CORPORATION do pewnego czasu nikt nie słyszał. Jej debiut należy uznać o tyle nietypowy, że nie wystartowali żadną grą 3D, lecz strategią. ADMIRAL: SEA BATTLES



stanowić będzie coś w stylu PIRATES czy HIGH SEAS TRADER. Sytuację na morzu obserwujemy jak w większości strategii – z góry. Dysponuje się potężną flotą, przydziela każdemu z okrętów uzbrojenie oraz załogę. Zgodnie z nowymi trendami, gracz będzie można w sieci i przez modem. Program zawiera mnóstwo scenek przerywnikowych, dopracowaną grafikę, wymaga Windows'95 i późną jesienią powinien trafić w ręce strategów.

AMOK

DEMO – CD'40

SCAVENGER/GT INTERACTIVE

Po powrocie z Los Angeles narzekaliśmy na SCAVENGER, głównie ze względu na lekko rozczarowujący INTO THE SHADOWS. ECTS skłonił nas do częściowej zmiany zdania o tej firmie. Powodem stały się zaledwie dwie produkcje SCAVENGER: AMOK oraz SCORCHER. Ten drugi tytuł jest bardzo dobry, podczas gdy AMOK to rewelacja.

Akcja dzieje się na powierzchni Ziemi, w podwodnym świecie oraz w powietrzu. Klasyczna struktura: najpierw odprawa, na której poznaje się cele akcji, wybór broni, zaś potem od razu rusza się w te-



ren. Można ustawiać trzy różne widoki kamery, natomiast rzeczą powodującą tak wysoką ocenę AMOK jest naturalność środowiska 3D – powoli wytaniające się wodorosty, pływające wokół rekiny, światło docierające w głębinę znad powierzchni.

BIRTHRIGHT

SIERRA ON-LINE

BIRTHRIGHT: THE GORGON'S ALLIANCE ma przynieść również odnowę na rynku RPG, za którego reanimację SIERRA najwidoczniej postanowiła

się zabrać. Musi się jednak spieszyć, bo kilka innych firm też łąda miesiąc wypuści solidne gry z tego gatunku.

BIRTHRIGHT ma w założeniu łączyć elementy RPG z lekką domieszką strategii (ileż razy to słyszeliśmy). Gracz będzie władał armiami, snuł polityczne intrygi, w razie potrzeb podpierając się magią. Trzeba pochwalić SIERRĘ za bardzo dobrą jakość engine 3D. Można zaryzykować twierdzenie, iż ta gra okaże się bardzo dobra lub bardzo słaba.

DEMO – CD'40

BATTLEGROUND: ANTIETAM

TALONSOFT / EMPIRE

Strategiczni dziadziusiowie oczywiście nadal z radością witają kolejne utwory z cyklu BATTLEGROUND, lecz z pewnym rozczarowaniem stwierdzają, że najnowsze WATERLOO i SHILOH są o całą klasę gorsze od wcześniejszego BATTLEGROUND: GETTYSBURG. Czy również ANTIETAM nie będzie w stanie przebić popularnością „biblii strategów”?

Bitwa, a w zasadzie rzeź pod Antietam rozegrała się w czasie amerykańskiej Wojny Secesyjnej. Program posiada z grubsza te same cechy co poprzednicy, dodatkowo zaś posiada scenariusz rozegranej w trakcie tej samej Wojny bitwy, która miała miejsce w przededniu Antietam. O wykonanie ANTIETAM można być spokojnym, zaś realizm wyjdzie na wierzch dopiero po wielu godzinach grania.



CALLAHAN'S CROSS-TIME SALOON

LEGEND ENTERTAINMENT/VIRGIN

Ostatnimi produktami LEGEND ENTERTAINMENT, wydanyymi jeszcze w zeszłym roku, były MISSION CRITICAL oraz SHANARRA. Od tego



czasu firma milczała, dopiero teraz zapowiadając swoją nową propozycję CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON. Ta komediowa przygodówka składa się z sześciu rozdziałów, gdyż jak twierdzi szef firmy Bob Bates: „Pozwoli to jednemu wieczoru uczestniczyć w jakimś epizodzie, a następnego bez konieczności przypominania sobie co było wcześniej zasiać do kolejnych wydarzeń”.

DEATHTRAP DUNGEON

EIDOS INTERACTIVE

W czasach, gdy nie było gier komputerowych, zapotrzebowanie na swoiście pojętą interaktywną przygodę realizowały tzw. gamebooki. Były to (i są do dzisiaj, tyle że obecnie zeszyły na kompletny margines) książeczki z zazwyczaj kilkuset paragrafami w stylu: dojdź do przepaści – próbuj ją przejść używając liny, patrz 194 – próbujesz zawrócić do stojącego po drugiej stronie krasnoluda, patrz 353. Jedną z najbardziej popularnych w latach 70. serii gamebooków była Fighting Fantasy, sprzedawało się jej ponad 15 milionów kopii. Sławny autor FF nazywa się Ian Livingstone, obecnie reklamujący swym nazwiskiem grę DEATHTRAP DUNGEON.

Gra posługuje się engine zbliżonym do ALONE IN THE DARK, które jak po raz kolejny się przekonujemy, wyprzedziło całą swoją epokę, stając się jedną z najlepszych gier komputerowych w ogóle. DEATHTRAP DUNGEON ma jednak tę przewagę

F-22 LIGHTNING

NOVALOGIC

Stoisko NOVALOGIC położone było na uboczu Olympii. Jeśli jednak nie zwraca się uwagi na blichtr i agresywną reklamę, trzeba przyznać, że obchodząca w zeszłym roku dziesięciolecie działalności firma ze swoimi trzema silnymi propozycjami lokowała się w ścisłej czołówce wystawców gier na ECTS. NOVALOGIC ma bowiem kontynuację uznanych COMANCHE oraz ARMORED FIST, jak również nowatorski symulator F-22 LIGHTING.



Akcja każdego z epizodów zawsze zaczyna się w tytułowej knajpie, której bywalcy stanowią najdziwniejszą mieszankę ras i pokoleń, nie wszyscy z nich pochodzą z Ziemi. Zlecają oni wykonanie pewnych zadań, w wyniku czego trzeba będzie na przykład odwiedzić zwrótnikowe brazylijskie lasy czy Transylwanię. Główna oś fabularna obraca się wokół zagrożenia Ziemi spowodowanego tym, że Bogowie pragną obciążyć jej fundusze. Na szczęście jeden z Bogów, Gingranich wpada na drinka do Callahan's Saloon...

Opowieści oparte zostały na twórczości Spidera Robinsona, zdobywcy trzech nagród Hugo oraz Nebuli, nazywanego niekiedy „nowym Robertem Heinleinem fantastyki”. Do przerobienia ich na grę zatrudniono starego wygę Joshua Mandela, niegdyś pracującego dla SIERRY między innymi nad FREDDY PHARKAS oraz SPACE QUEST 6.

nad produkcją INFOGRAMES, że istnieje w nim możliwość zmiany widoków kamery, nie ma sztywnych kadrów. Na 16 poziomach czyhają między innymi orkowie, niemartwi, smoki, szkieletory, nekromanci, mumie – słowem menażeria, jaką trudno znaleźć zgrupowaną razem w jakiegokolwiek innej grze. Rycerz, którym kierujemy, idzie z ogromnym



mieczem, otwiera kraty, rozbraja pułapki w stylu wyskakujących z posadki dzirytów oraz przetrzebia wspomniane wcześniej towarzystwo. Graliśmy w to i bardzo nam się DEATHTRAP podobał, szkoda tylko, że wszystko rozgrywa się w lochach.



Grafika krajobrazu budowana jest za pomocą samych wielokątów, a mimo to wygląda hiperrealistycznie. Oddajmy głos guru NOVALOGIC Johnowi Garcii: „Przeprowadziliśmy mnóstwo badań, ażeby dopracować wygląd samolotu, mamy bazę informacyjną o tym myśliwcu. Gra wiernie oddaje cechy F-22, ale jednocześnie została pomyślana jako prosta w nawigacji”. Łatwo powiedzieć!

Odprawy przed wylotem złożone są z sekwencji FMV. Choć całość podzielona została na serie misji, z pomocą tak zwanego edytora Quick Mission można zmieniać pewne cele w każdej z nich. Na koniec formalności: w sieci przewidziano możliwość grania w osiem osób, będzie można również toczyć pojedynki za pośrednictwem modemu.

CLOAK

SIERRA ON-LINE

Absolutnie najświeższy projekt SIERRY to thriller s-f CLOAK: THE NAKED MIND. Fabuła opowiada o zagrożonym przez obcą rasę świecie Altopia. Agresorzy posiadają umiejętność penetracji myśli, dlatego organizacja wywiadowcza Altopii decyduje się wystać na tyły wroga zdalnie sterowanego robota. Gracz kontroluje poczynania owego szpiega.



Najbardziej reklamowaną przy okazji CLOAK rzeczą jest system „multithreading”, czyli równoległe z poczynaniami gracza ładowanie do pamięci komputera kolejnych danych, by uniknąć przesto-
jów przy przechodzeniu z lokacji do lokacji. „Nie lubicie, gdy kursor zamienia się w klepsydrę” – pyta SIERRA – „My też nie, więc w tej grze tego nie doświadczycie”. Oprócz tego w CLOAK zaistnieje możliwość wykonywania kilku czynności jednocześnie: na przykład patrzenia przez zainstalowaną w robocie kamerę, śledzenia mapy oraz czytania raportów. „CLOAK to interakcja non-stop” – brzmi kolejne hasło reklamowe. To już druga po mającej się ukazać lada chwila RAMA próba zrobienia przez imperium Williamsów poważnej sagi science fiction.

FX FIGHTER TURBO

ARGONAUT/PHILIPS

Pierwsze trójwymiarowe mordobicie na PC powraca w odświeżonej wersji pod Windows'95. FX FIGHTER TURBO zawiera przede wszystkim pod-



rasowaną grafikę w rozdzielczości SVGA oraz opcję gry w sieci lub przez modem. Na arenie stawia się dwoje nowych zawodników: Linna oraz Kwondo. Dodano również kilka nowych combosów, ciosy w stylu oddechu lawą czy plazmowego piardu. Wprowadzono nowe tryby gry. Choć autorzy jako minimum sprzętowe podają Pentium 60, to z szybkością działania programu może być różnie.



HARVESTER

DIGIFX/VIRGIN

Historia zaczęła się mniej więcej dwa i pół roku temu, gdy dołączy do nas pierwsze screeny z HARVESTER. Ale grafika, co za horror! Potem był KILLING MOON, straszyla nas PHANTASMAGORIA, miały miesiące, a o HARVESTER słuch zagi-



INFO - CD'40

nał. Mówiono nawet, że nigdy się on nie ukaże. Jego upadający producent MERIT STUDIOS (przyszła wreszcie kryśka na Małyska!) przekazał losy projektu w ręce nowej firmy DIGIFX. Jest teraz jesień 1996 i „Żniwiarka” pewnie się ukaże, tyle że o przynajmniej dwa lata za późno.

W fabule mowa o położonej w Ameryce Południowej uśpionej wiosce Harvest, w której rosną wpływy tajnej sekty. Dziewczyna z sąsiedztwa znika jak kamfora, w łóżku pozostaje po niej tylko krę-

gosłóg i czaszka. Bohater zaczyna wąsać się po mieście, próbując zorientować się, co się dzieje. HARVESTER epatuje dość brutalną treścią – gnijące trupy, dzieci wcinające umarłaków – przynajmniej tak wyglądały te sceny przed ingerencją cenzury. A mówiąc w skrócie: 40% PHANTASMAGORII, 40% DARKSEED z domieszką 20% własnej, radosnej twórczości. Dwa lata temu ta gra byłaby superprzebojem, teraz czeka ją niepewna przyszłość.



LORDS OF THE REALM 2

SIERRA ON-LINE

„Maczugą po plecach, płonącym olejem w twarz. Czy ta zabawa nigdy się nie skończy?”. Niestety, a może na szczęście – nie. Znowu czeka nas powrót do średniowiecznego świata LORDS OF THE REALM, w którym będą mieć miejsce oblężenia zamków, królewskie intrygi, miłość i nienawiść, zbrodnia i kara – wszystko w jednym!



DEMO - CD'40

Warto przytoczyć troszeczkę danych o tej grze: w zawodach bierze udział 16 narodów, można budować 6 różnych rodzajów zamków, jeszcze większą rolę niż poprzednio odgrywa czynnik ekonomiczny. Graficznie gra prezentuje się wyśmienicie, zarówno dokładnie przedstawione figurki żołnierzyków podczas walki, kolorowa mapa Wielkiej Brytanii, jak i liczne filmiki. Z ciekawostek można wspomnieć o opcji Mop-Up, dzięki której posiadający znaczną przewagę liczebną będą mogli w trybie natychmiastowym skasować wojska przeciwnika.

MASTERS OF DIMENSION

US GOLD/EIDOS INTERACTIVE

Przed nami kolejna zwariowana przygodówka, w której trzeba pozbierać porzucane kawałki magicznej lagi należącej do czarodzieja Merlina. Grę cechuje klasyczny widok z boku oraz grafika mniej więcej na poziomie THREE SKULLS OF TOLTECS. Oznacza to standardową przygodówkę z zagadkami i humorem zorientowanymi na wczesnoletnich graczy.



NEVERHOOD

DREAMWORKS

Spielbergowskie DREAMWORKS wypuszcza swoją pierwszą grę! Możecie wstrzymać konie, bo nie szykuje się tu żadna rewelacja. Akcja NEVERHOOD rozgrywa się w świecie plastelinowych ludzików, gdzie wszystko jest możliwe. Autorem tej gry jest człowiek, który wymyślił EARTH-WORM JIM. Kolejne produkty DREAMWORKS to w kolejności GOOSEBUMPS: ESCAPE FROM HORRORLAND oraz JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD.



OUTLAWS

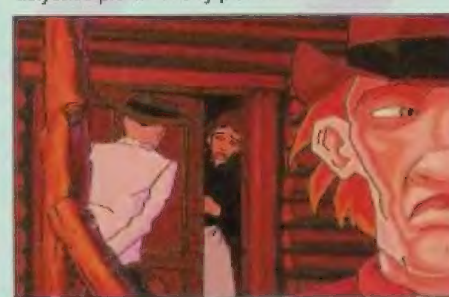
LUCASARTS/VIRGIN

Na stanowisku LUCASARTS można było pograć w niemal ukończoną już wersję OUTLAWS. Oto przed nami opustoszałe miasteczko na Dzikim Zachodzie, z którego wszyscy mieszkańcy już dawno się wynieśli, pozostawiając je we władaniu zawodowych rewolwerowców. System graficzny odbiega od DARK FORCES, całe miasto jak i postacie są „bardziej komiksowe”. Krwawa Mamuśka



Nash czy Doktorek „Pan Śmierć” Jackson wyglądają mocno karykaturalnie. Bo o to właśnie chodzi, że OUTLAWS stanowi parodię westernów i że

strzelając się na prerii oraz ulicach miasteczka co chwila ogląda się zabawne scenki. Autorzy, którym inspiracji dostarczyły spaghetti-westerny Sergio Leonego powiadają: „Będzie można poczuć zapach prochu prosto z lufy kolta kaliber 45 oraz usłyszeć piskliwe tony pianina w saloonie”.



STAR GENERAL

SSI/MINDSCAPE

DEMO - CD'40

Prawda jest taka, że SSI poprzez swoje ostatnie poczynania znalazła się na skraj przepaści. Nie wydała ani jednego dużego tytułu, wszystko co wypuszczała było powielaniem klisz. Okazuje się jednakże przy tym, że staromodne produkcje w stylu STEELS PANTHERS bardzo się strategom podobają. Nie ma więc powodów, dla których SSI miałoby zaprzestać kontynuowania swojej serii 5-STAR.

STAR GENERAL korzysta rzecz jasna z tego samego interfejsu co jego poprzednik. Walka toczyć się bę-



dzie w dwu płaszczyznach: na ziemi oraz w przestrzeni kosmicznej, niektóre pojazdy potrafią się poruszać tylko po twardym gruncie, transportowce mogą je przewozić na inne planety. Ważny czynnik rozgrywk stano-



wi rozbudowa miast, kompleksów militarnych, stacji orbitalnych oraz laboratoriów. Przewidziano możliwość zabawy w sieć polegającej na konkutowaniu ze sobą lub współpracy przeciwko siłom komputera.

TOONSTRUCK

VIRGIN

VIRGIN już dawno zyskał sobie opinię firmy ściśle dystrybucyjnej. Z tym większym zaskoczeniem przyjęła została wiadomość o planach wydania własnoręcznie wyprodukowanej przygodówki TOONSTRUCK. Tytuł jest nieco parodystyczny (był kiedyś głośny film Moonstruck - polski tytuł „Wpływ księżycy”), stanowiąc mieszankę czegoś trudnego do tu-



maczenia - toon pochodzi od „cartoon” (komiks), zaś struck to imiesłów bierny od strike (uderzać) - Oskar dla tego, kto zdoła to sensownie przełożyć na polski.

Drew Blanc zatrudniony jest jako animator w studiu telewizyjnym. Pracuje nad kolejnym programem Fluffy Fluffy Bun Bun. Dzień przed ukończeniem materiału zostaje przeniesiony do wnętrza stworzonej przez siebie komiksowej rzeczywistości.

Grafika TOONSTRUCK stanowi połączenie rysowanych ręcznie tel z digitalizowanym wizerunkiem bohatera. Animacja Drew jest piekielnie płynna, świetnie zintegrowano jego działania z zachowaniami wszystkich zwierzątek mieszkających w komiksowym świecie - zupełnie jak w pamiętnym „Kroliku Rogerze”. Gra VIRGIN to jak gdyby odwrócenie tamtego pomysłu - już nie rysunkowy królik w rzeczywistym świecie, lecz rzeczywisty człowiek w rysunkowym królestwie.



X-WING VS. TIE FIGHTER

LUCASARTS/VIRGIN

Na stoisku LUCASARTS prezentowano DARK FORCES 2, OUTLAWS oraz CURSE OF MONKEY ISLAND. W kulisach mówiono jednak dużo o innej przygotowywanej przez firmę produkcji - X-WING VERSUS TIE FIGHTER.

INFO - CD'39



W początkach 1993 r. X-WING stał się niekwestionowaną gwiazdą świata gier komputerowych, potrafiąc umiejętnie połączyć cechy klasycznego symulatora ze zręcznościową akcją. W X-WING VS. TIE FIGHTER startuje się w ponad 15 misjach. Występujące w nich motywy kojarzą się z innymi utworami z cyklu Star Wars: ataki na krążowniki Imperium, przedzieranie się

przez roje asteroidów. Gracz sam może zdecydować, z którą stroną mocy chce trzymać szlame. Program pracuje w trybie multiplayer, niektóre misje można wówczas wykonywać wspólnie. Ten mający się ukazać w okolicach Gwiazdki kosmiczny symulator współtworzony jest przez założoną przez autora X-WING Larry'ego Hollanda firmę TOTALLY GAMES. Holland to kolejny po Robertsie, Molyneux, Meierze i Laksmanie twórca gier, który postawił na karierę indywidualną.





Na firmamencie zabłyśniętym jasnym blaskiem nowa firma, o której – można iść o zakład – już wkrótce będzie bardzo głośno. Piśzemy „nowa”, bo dopiero teraz wyzwoliwszy się spod protektoratu VIRGIN i MINDSCAPE, CRYO INTERACTIVE rozpoczyna indywidualną działalność, będąc dystrybutorem produkowanych przez siebie gier. Swą dotychczasową działalnością CRYO zdołało już udowodnić, że potrafi ro-

bić nietuzinkowe gry. To z ich warsztatu zeszły przecież kolejno: DUNE, KGB, MEGARACE, DRAGON LORE, COMMANDER BLOOD, LOST EDEN, RAVEN PROJECT, ALIENS oraz MEGARACE 2. Największym finansowym sukcesem okazał się MEGARACE, wydany w wersjach na różnorakie platformy, stając się lokomotywą dla dalszej twórczości sympatycznych Francuzów. Teraz szykują oni cztery produkty tak wysokiej marki, że każdemu z nich wypada przyrzec się z osobna.

DRAGON LORE 2

CRYO

Kraina Umarłych rozsyła parlamentarzysty w różne strony świata, w wyniku czego wszystko pogrąży się w chaosie. Werner von Wallenrod musi szybko odnaleźć swojego smoka Maraacha. Udać się więc musi do opisywanej w pierwszej części sagi Doliny Snów. Legendy ciąg dalszy...



INFO - CD'40



Pierwszy DRAGON LORE odrobinę zawiódł, choć oczywiście był dobrą przygodówką. Jego kontynuacja technicznie różni się tym, że statyczne obrazy postanowiono w całości zastąpić filmikami – przy każdym obrocie czy kroku naprzód oglądamy kunsztowną animację. Oczywiście, grafika jest nieprzeciętna. Niektóre sceny, jak choćby podniebne walki Smoczych Rycerzy zapierają dech w piersiach.

TALES OF ATLANTIS

Coś niebywalego, jak ślicznie ta gra wygląda! Akcja TALES OF ATLANTIS dzieje się na tytułowej mitycznej wyspie, gdzie władzę sprawuje królowa Rhea. Gracz wciela się w Setha, jednego z członków dworu. Gdy pewnego dnia nadejdzie tragiczna wiadomość, że Rhea zaginęła bez śladu, Seth wyruszy na poszukiwania.

Sposób poruszania się jest troszkę podobny do tego z ZORK NEMESIS. Wykonuje się krok naprzód, przechodząc do następnej lokacji (najazd kamery). Stojąc natomiast w miejscu można dowolnie kręcić głową, również w górę i dół.



W TALES OF ATLANTIS stojąc na przykład na plaży, widzi się wpadające na piasek fale, latające na tle nieba mewy. W lesie widać każdy liść rosnący na drzewie, każde źdźbło trawy przy dro-



dze. Bogactwa krajobrazu po prostu nie sposób opisać. Także wszystkie postacie poruszają się bardzo płynnie dzięki zastosowaniu techniki Motion Capture.

Ale to jeszcze nic przy absolutnej nowince, jaką stanowi system zapewniający synchronizację ruchów ust postaci z wymawianym przez nie tekstem! Nie od dziś wiadomo, że jeśli gra posiada inne niż angielska wersje językowe, tekst nie zgadza się z ruchami ust. Czasami, zwłaszcza gdy postacie są renderowane, nie zgadza się nawet w przypadku wersji angielskiej – nie szukając daleko, wystarczy wymienić DRAGON LORE czy LOST EDEN. Teraz CRYO stworzyło system rozpoznający „kluczowe” samogłoski i spółgłoski, w czasie rzeczywistym przekładając to na animację mimiki twarzy postaci. Daje to taki efekt, że nie poruszają się same tylko usta, lecz żyje cała twarz.

VERSAILLES 1685

CRYO

Barokowe wnętrza, syfilis, intrygi, plaszcz i szpada – z takimi stereotypami kojarzy się zazwyczaj siedemnastowieczna Francja. W grze



INFO - CD'39

VERSAILLES 1685 wystąpi ponad 30 historycznych postaci, pojawi się 200 obrazów, soundtrack składa się z 40 minut ówczesnej muzyki. Engine VERSAILLES to ten sam, jaki CRYO zastosowało przy TALES OF ATLANTIS. Firma nazwała go OMNI 3D.

Nad stroną artystyczną czuwał oczywiście dyrektor muzeum w Wersalu. Warto też dodać, że w produkcję włączył się CANAL+ MULTIMEDIA, specjalny oddział utworzony przez telewizyjnego potentata.

RIVERWORLD

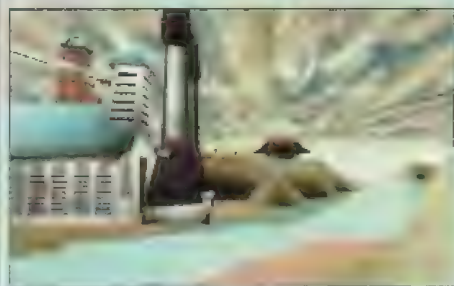
CRYO

Produkcja nietypowa, uwzględniając dotychczasowe przywiązanie CRYO do 3D Studio. RIVERWORLD tematycznie oparty jest na powieści Philipa Jose Famera pod tym samym tytułem. Wszystko rozgrywa się w czasie rzeczywistym, widać płynące niebem chmury, w jeziorach dynamicznie odbijają się cienie, obok przejeżdżają samochody, mijają nas ludzie. Świat żyje w pełnym tego słowa znaczeniu.



INFO - CD'39

Poruszać się możemy z pełną swobodą, zaś celem rozgrywki jest zbudowanie silnej osady. Stawia się budynki, tworzy armię, wykorzystuje surowce planety. Sporo tu elementów zarówno strategii, RPG oraz przygodówki, tak że trudno RIVERWORLD jednoznacznie zakwalifikować. Pewne jest, że pierwsze wrażenie wywiera piorunujące.



SONIC...
rządzi
Światem...



Za planami
tego świata
zaczyna się
inny świat

- koszt inwestycji wyniósł 45 mln. funtów i został pokryty przez SEGA - największego operatora tego typu obiektów.

niż Royal Albert Hall (jeśli komuś coś to mówi) lub 735 londyńskich autobusów (mają po dwa piętra).

- SEGA-WORLD zajmuje 7 pięter Trocadero i trzech sąsiadujących budynków. - przy budowie SEGA-WORLD było zatrudnionych 1500 robotników, którzy w sumie przepracowali ponad 8 milionów godzin przez 18 miesięcy.

Misja Kośmiczna, Szalone Bazyliki, Wodny Świat i Symulator A.S. - każdego roku będzie pojawiała się kolejna atrakcja na miejsce jednej z poprzednich.

Chcąc podsumować: te wszystkie wielkie słowa, które padły przed chwilą są prawdziwe. Fak-

Race
Track -
tutaj
wszyscy
się ściga-
ją



Komputerowe ośrodki
dowodzenia światła



tem również jest, że otwarcia dokonano za wcześnie i wiele maszyn nie zdążyło dotrzeć z Japonii. To co było widać dobrze rokuje, choć konieczność płacenia za bilet i osobno za gry jest przesadą. Na razie naj-

WIZYTA W SEGA-WORLD

Kiedyś mówiło się: „Zobaczycie Neapol i umrzeć”. Może wkrótce zacznie się mówić: „Pograć w Sega-World i żyć”.

W samutkim centrum Londynu, 50 metrów od Piccadilly Circus zaszadłowano i rozbudowano gmach znany wcześniej jako Trocadero. Wiele by można opowiadać, ale niech przemówią fakty.

- SEGA-WORLD jest otwarty przez 364 dni w roku (z wyjątkiem Bożego Narodzenia) od 10.00 do północy.

Combat Zone -
strefa dla
młodych
początkujących

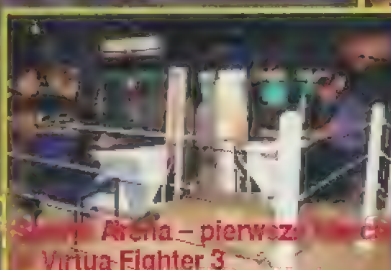


Flight Deck - pod skrzydłami
prawdziwego Harriera można
nalać i polecieć



Your guide around Segaworld

Stony Arena - pierwszy
Virtua Fighter 3



- SEGA-WORLD ma zamiar już w pierwszym roku obsłużyć 1,75 miliona gości i stać się największą płatną atrakcją Londynu.

- pojemność obiektu wynosi 3000 osób jednocześnie.

- bilet dla dorosłych kosztuje 12 funtów, dla dzieci 9 funtów.

- SEGA-WORLD zajmuje powierzchnię 110.000 stóp kwadratowych (???), jest większy

- żeby podtrzymać pracę grupa zaopatrzeniowców wydała około 270.000 kanapów i 900.000 filiżanek herbaty.

- w czasie prac wyburzonych powstało ponad 30.000 metrów sześciennych gruzu, wystarczyłoby go do wypełnienia 20 basenów o wymiarach olimpijskich.

- SEGA-WORLD posiada 6 dodatkowych atrakcji stworzonych wyłącznie dla niego: Biesie w Ciemności, Pokrowanie na Duchy,

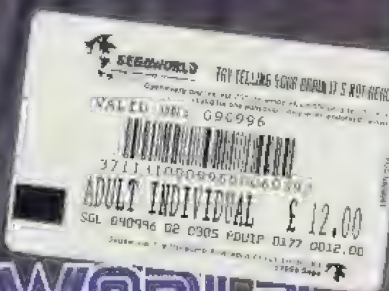
większą atrakcją były trzy automaty z VIRTUA FIGHTER 3, które po raz pierwszy opuściły Japonię.

Pegaz Ass



SEGA-WORLD

THE TROCADERO, PICCADILLY CIRCUS, LONDON



Nasz adres: CD Projekt, ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa, tel./fax (0 22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

Remont skończony, meble już są, alarm zamontowany, telefony dziś. Jeszcze kilkanaście komputerów i gotowe. Druga w historii naszej firmy przeprowadzka na finisz. Gdy będziecie to czytać, my powinniśmy właśnie testować nową sieć grając w Warcrafta. Jeśli ktoś wie gdzie byliśmy to dodamy tylko, że zostaliśmy w tym samym podwórku tyle, że 100m na północ (nowy adres w stopce). Numery telefonów pozostają te same. W naszym ukochanym starym biurze rozpoczyna na dobre działalność PSX Projekt, czyli nasz oddział zajmujący się konsolami - na razie tylko PSXem.

Głównym tematem tej strefy jest Lew Leon. Poniżej znajdziecie pierwszą część artykułu zdradzającego tajniki powstawania tej gry i opisującego jej zawartość. Tekst ten pochodzi od autorów gry, którym za udostępnienie go serdecznie dziękujemy. Zapraszamy również do testowania grywalnego demo Lwa Leona umieszczonego na Secret Service CD #40.

Autorzy o grze

LEW LEON

Jest to doskonała rodzinna gra zręcznościowa - przegodowa dla osób w każdym wieku. Wymaga w równym stopniu zręczności jak i zdolności logicznego myślenia.

Pomóż królów zwierząt odnaleźć skradzioną przez splotników koronę. Zwiędz wraz z nim wyspy Lwiego Archipelagu. Spróbuj swych sił w ożungli, na biegunie, w lochach magicznego zamku, we wnętrzach piramid i pod palącym pustynnym słońcem. Spenetrzj wiaki pirackich statków leżące na dnie tropikalnego morza i odczuć chwile grozy wśród potężnych wulkanicznych erupcji. Przetrzaj mnóstwo zwiariowanych przysgód i wysył swe szare komórki by uratować lwa z niezliczonych opresji. Witaćcie w świecie Lwa Leona! Takiej gry w Polsce jeszcze nie było! Nieco dodatkowych szczegółów technicznych:

Każda wyspa archipelagu to odrębny etap. Dodatkowo lew podróżować będzie drogą morską (a właściwie podmorską) oraz powietrzną (w balonie). Sterowanie w grze odbywać się będzie za pomocą klawiatury. Kod pisany jest w języku C++ oraz assemblerze. Za oprawę muzyczną i dźwiękową odpowiada Jeden z najlepszych

PSYGNOSIS
BILZARD
ENTERTAINMENT

4

Główny
Bryła
Tętno

DK



CD Projekt dystrybuotorem SS CD

Informujemy wszystkich zainteresowanych, że nasza firma jest dystrybuotorem Secret Service CD. Oznacza to, że jesteśmy odpowiedzialni za dostępność kompaktu w większości sklepów i regularne, szybkie dostarczanie do nich SS CD. W związku z tym mamy do Was prośbę: dawaćcie sygnały gdzie SS CD jeszcze nie dociera - my postaramy się to naprawić.

Nowy sklep firmowy w Warszawie

Alleluja! Nareszcie po wielu kłopotach i przeciwnościach, wbrew złym mocom, które starały się uniemożliwić start naszego nowego sklepu, możemy z dumą ogłosić: już jest otwarty nowy, największy i najlepszy w Polsce, z profesjonalną obsługą i najpiękniejszymi tytułami - raj dla prawdziwego gracza - sklep firmowy CD Projekt na ul. Perceca 2. Każdy tytuł możecie przetestować na miejscu, zasięgnąć porady, lub po prostu pogadać. Dla naszych klientów dokonujemy cudów.

... i w Krakowie

SORRY - nie wyrobiliśmy się! Ruszy może w październiku. Jak tylko się uda poinformujemy Was na pewno.

NEWS z pierwszej ręki

Październik:
Do sklepów trafia: śliczny, kolorowy Albion i najnowsza piłka nożna Striker '96.

Postanowiliśmy stworzyć listę polecanych sklepów z grami. Na dobry początek trzy sklepy. Od następnego numeru co miesiąc będziemy dokładać jeden adres. Zrobimy wszystko aby na liście znalazły się tylko dobre sklepy. Nadsyłajcie nam swoje propozycje lub krytykę (nasz adres na górze) z dopiskiem STREFA CD PROJEKT, za wszystkie uwagi będziemy wdzięczni.

Lista rekomendowanych sklepów z grami:

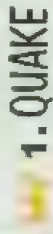
Warszawa sklepy firmowe CD Projekt:

ul. Perceca 2 (50m od gieldy na Grzybowskiej),

Wrocławsk, sklep Daniel

ul. Indyjska 25a (50m od Trasy Łazienkowskiej)

ul. Witosa 4 (Dom Handlowy Wisła)



1. QUAKE



2. MEGAPAK 6



3. A.D. 2044



4. THE SETTLERS II



5. STRIKER '96



6. GRAND PRIX II



7. WARCRAFT II

szajka nożna Striker '96.

W ostatnim tygodniu miesiąca rusza sprzedaż **Słownika Języka Polskiego PWN**. Jest to pierwszy polski słownik na CD-ROM. Uwaga: inteligentnie spracowana ortografia w tekstach pisanych pod Windows.

Więcej newsów za miesiąc.

Postanowiliśmy stworzyć listę polecanych sklepów z grami. Na dobry początek trzy sklepy. Od następnego numeru co miesiąc będziemy dokładać jeden adres. Zrobimy wszystko aby na liście znalazły się tylko dobre sklepy. Nadsyłajcie nam swoje propozycje lub krytykę (nasz adres na górze) z dopiskiem STREFA CD PROJEKT, za wszystkie uwagi będziemy wdzięczni.

Lista rekomendowanych sklepów z grami:

Warszawa sklepy firmowe CD Projekt:

ul. Perceca 2 (50m od gieldy na Grzybowskiej),

Wrocławsk, sklep Daniel

ul. Indyjska 25a (50m od Trasy Łazienkowskiej)

ul. Witosa 4 (Dom Handlowy Wisła)

Windows '95? Coraz więcej dem i gierek pracuje tylko pod Windows, więc i tak trzeba opuszczać menu, aby uruchomić albo zainstalować demo?

Możemy zrobić wszystko w tym i menu pod Windows, z bajerami, paletą TrueColor i dźwiękiem. Pamiętajcie jednak o tym, że im większy będzie program obsługujący menu, tym mniej demek, użytków i screenów wejdzie na kompakt. System menu jest tylko dodatkiem do treści, mikrym przewodnikiem po zawartości kompaktu. Możemy go rozbudować do rozmiarów samodzielnego dzieła – tylko po co? A nikt z was nie jest chyba na tyle leniwy, aby nie móc ręcznie wejść do Windows i odpalić SETUP

■ ■ ■

Polska przeżywa teraz sztam najróżniejszych gazet z płytkami CD. Wypróbowałem prawie wszystkie łącznie z angielskimi, niemieckimi a nawet hiszpańskimi i muszę stwierdzić, że wasz SECRET SERVICE CD bije wszystkich na głowę!

To jest niestety prawda – fizyczne wyprodukowanie płyt CD jest obecnie dużo prostsze niż dawniej. Dlatego przypływa, przypłakowa płytka przesłaje tysiąc rytuałów – zapraszam do słuchania i zamyślenia. Dlatego tym bardziej cieszę się, że wyprodukowałem. Musicie jednak wiedzieć, że jeśli już się za coś bier-

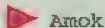
co dobrego na talerzu

GRA

MegaTris

PLAYABLE DEMOS

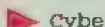
3D Pinball 2



Amok

Baku Baku

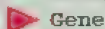
Birthright



CyberStorm

DeathDrome

Enemy Nations



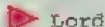
Gene Wars

Gnome

Guimo

Interpose

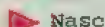
Lew Leon



Lords of Realm 2

Madden'97

MAX



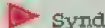
Nascar Racing 2

Network Q Rac Rally

Nihilist

Pinball Construction Kit

Star General



Syndicate Wars



ToonStruck

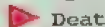
Triple Play'97 Baseball

WildRide

Zapowiedzi-nowosci

Cloak

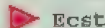
Cyber Gladiators



Deathtrap Dungeon

Dragon Lore 2

Drowned God



Ecstatica 2

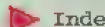
Falcon 4.0

Hardline



Harvester

Hunter Hunted



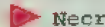
Independence Day

Interstate'76

Magic the Gathering

Mechwarrior 2: Mercenaries

Muppets Treasure Island

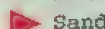


Necrodome

Orion Burger

Planetfall

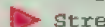
Realms of Haunting



Sandworms

Screamer 2

Siege



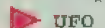
Street Fighter 3

Subculture

Super EF 2000

Tomb Raider

Trophy Bass 2



UFO 3 Apocalypse

SHAREWARE

Amiga Emulator

ARJ Packer 2.5a

Direct-X 3.0

FMAN

Graphic Workshop 7.0f

Karaoke

Kisekae Add-On

PKZIP Packer 2.04g

Quick View 1.03a

Quick View Protect. 2.1

RAR Packer 2.00

System Checkout

WaveLab

REDAKCyjne

Kombat Story

Kombat Korner

Manga Room

Quake i Inni

Wycinki Prasowe

CHEATY

Fire Fight

One Must Fall

Panzer General

Privateer

Quest for Glory 3

Quarantine

Raptor

Ravenloft

Rise of the Triad

Star Control 3

Need for Speed

Zork

PATCHE

Age of Rifles

Apache

BattleGround: Shiloh

BattleGround: Waterloo

Capitalism

Command&Conquer

Close Combat

Championship Manager 2

Conquest of New World

Descent 2

Daggerfall

Destiny

Jagged Alliance: Deadly Games

Death Rally

Fighter Duel

Grand Prix Manager

Indiana Jones 4

Kali

Network Fighter Duel

Necrodome

Quake

Shattered Steel

Tyrian

Wing Commander 4

OPISY

3 Skulls of Toltecs

Bud Tucker

Deadlock

Lighthouse

Pandora Directive

Police Quest 2 PL

Pray for Death

CYBERSTORM – olbrzymie roboty kroczące w wykonaniu SIERRY

rzemy, to ze wszystkich sił staramy się o najwyższy poziom produkcji. To wy kupując określoną rzecz decydujecie o tym, czy chcecie ją mieć. Dzięki wam SECRET SERVICE jest numer jeden w Polsce, dzięki wam też idea SS CD jest również numer jeden w Polsce. Pisząc, że my wydajemy srebrne płytki od czasu do czasu, albo rezygnujemy z tego. Nie boicie się, my nie zrezygnujemy

Wojnarowo

OKW ELECTRONICA

Włocławek

NAVASOFT

HANIE DO WISLANIN

Warszawa

AVIA

BOOK

COMAT

DATA

DEPREKAT

EMERGENT

EMERGENT

EMERGENT

EMERGENT

EMERGENT

EMERGENT

EMERGENT

EMERGENT

EMERGENT



Polscy programiści rozpuszczeni przez naszych wydawców piszą dosyć mierne gry. Z reguły są to nieudolne zrzynki lub bardzo kiepsko zrealizowane dobre pomysły. Rzadko mam przyjemność być czymś naprawdę zaskoczony. Co prawda całkiem niedawno ukazał się bardzo dobry LEGION (opis w SS'36), ale od tego czasu wszystko wróciło do normy. Znużony tym stanem rzeczy zacząłem powątpiewać w moc drzemiącą w naszych rodakach aż ku mojemu zaskoczeniu ujrzałem pewnego dnia grę TYRAN.

Jest to ciekawa hybryda zręcznościowo-strategiczna (momentami nawet role-playing) w baśniowym klimacie, w który świetnie wprowadza dobrze napisana instrukcja z ciekawym opowiadaniem do poduchy. Z jego treści i przebiegu gry wynika, że granica pomiędzy światem rzeczywistym a baśniowym jest bardzo płynna. Jako człowiek o nieprzeciętnych zdolnościach, wbrew własnej woli zostajesz wybrany spośród ludzi do walki ze złem (lub szatanem jak kto woli), którego uosobieniem jest tytułowy Tyran.



Pokonanie diabła możliwe będzie tylko dzięki zebraniu magicznych przedmiotów i złożeniu ich na

TYRAN

magicznym ołtarzu. Wówczas twoja moc stanie się tak potężna, że będziesz mógł stanąć twarzą w twarz ze złem. Na straży magicznych przedmiotów stoi około stu wojowników-sługusów, którzy podobnie jak ty posiadają miecz. Uśmiercenie strażników uprawnia cię do zebrania magicznego przedmiotu.

Na samym początku gry masz możliwość wyboru jednej z trzech postaci. Są to: wojownik, szlachcic i czarodziej. Różnice między nimi polegają na różnej sile, umiejętnościach magicznych, wytrzymałości, bogactwie itp. Po dokonaniu wyboru twoim oczom ukaże się mapa krainy, po której przyjdzie ci się poruszać. Zaznaczeni na niej są wszyscy przeciwnicy oraz szereg miejsc służących do obkupywania się w niezbędne rzeczy. W miarę

rozwoju akcji na mapie będą pojawiać się inne budowle i sekretne miejsca. Przeciwnicy oznaczeni zostali kolorowymi kwadracikami. Po wejściu na kwadracik masz możliwość zmierzenia się z przeciwnikiem. Pokonawszy delikwenta zdobywasz mamotę oraz inne ciekawostki będące w jego posiadaniu.

Walka jest najważniejszym elementem gry, ponieważ to dzięki niej zara-

biasz kasę i pozyskujesz magiczne przedmioty. Walczysz przy pomocy siedmiu ciosów zadawanych głównie mieczem i nogami oraz jednego bloku. W pewnym sensie przypomina to mordobicie, gdyż każdy wojownik ma podaną określoną ilość energii i kilka cech fizycznych. Przeciwnicy charakteryzują się sporą ilością energii, o czym niejednokrotnie będziesz miał szansę się przekonać. Poza tym, łącznie z tobą, są oni digitalizowani podobną techniką co w MORTAL KOMBAT! Różnice pomiędzy klasycznym MORTALEM a walką w TYRANIE polegają na kilku dodatkowych patentach. Najważniejszym jest możliwość posługiwania się czarami, podglądanie przeciwnika na odległość i osłabianie. Poza tym możesz zrezygnować z walki bez utraty mamoty lub poddać się w czasie walki tracąc przy okazji sporą ilość gotówki.

Strategiczna strona gry, a momentami nawet role-playing to notoryczna troska o życie i zdrowie twojej postaci. Nałożono pewne ograniczenia podnoszące realizm gry – zużywa się jedzenie, spada poziom energii, siły, magicznej mocy. Odnawianie tych wskaźników odbywa się w paru miejscach (tawerna, zajazd, lecznica, chata magika) uwidocznionych na mapie – oczywiście za pieniądze. Wygrywając walki również zdobywasz pożywienie,

amulety czy mikstury podnoszące twoje zdrowie i siłę, ale nie możesz na nich bazować, bo są one przydzielane losowo do każdego wojownika. Zaniedbanie którejkolwiek z powyższych czynności może się zakończyć katastrofą.

Z elementów role-playinga najistotniejszym jest wielocznionowa charakterystyka postaci, która zmienia się pod wpływem rozwoju akcji, zdobywania doświadczenia i magicznych mikstur.

Tak bogata treściowo gra z pewnością przypadnie wam do gustu, tym bardziej, że została starannie



wykonana. Grafika i dźwięk są przyzwoite, pomimo sporej ilości digitalizowanych wstawek. Nie bez znaczenia jest prostota obsługi. Zapewniam, że każdy gracz po kilku minutach i jednokrotnym przeczytaniu instrukcji w mig załapie o co w tym wszystkim chodzi. W sumie sterowanie jest intuicyjne i uzależnione od stylu prowadzonej rozgrywki, który sam sobie wypracujesz. Program nic nie narzuca, nie ma ściśle określonego scenariusza i nie nudzi się.

Najważniejszym mankamentem w grze, do którego przyklepiło się kilku zaprzyjaźnionych graczy, jest brak opcji zachowania stanu gry. W sytuacji gdy musisz pokonać ponad setkę przeciwników jest to bardzo uciążliwe. Gdy liczyłem średni czas potrzebny do ukończenia TYRANA, wyszło mi kilkanaście godzin ciągłego grania bez skucyki. Mało kto może sobie na taki luksus pozwolić, bowiem w wielu domach Amigę podłącza się do telewizora od święta. Z drugiej strony jest to zabieg specjalny. W ten sposób przedłuża on czas poświęcony ukończeniu gry.

Wicił

MarkSoft'96

AMIGA 500/1200 5 dyskietek, 4 MB HD

Autoryzowany dystrybutor

Amiga

39 zł

Komentarz: dobra polska hybryda z małą wadą



BLAM! -MACHINEHEAD

URUCHOM I POPROWADŹ POCIĄG,
SPAL OKO NA NIEBIE,
ZNAJDŹ TAJNEGO AGENTA,
ZNISZCZ REAKTOR NUKLEARNY.

BŁAGAJ O LITOŚĆ KIEDY STANIESZ
OKO W OKO
Z MATKĄ PRZEDSTAWIENIA
... MACHINEHEAD



CORE
EIDOS
INTERACTIVE

© 1996 CORE DESIGN & EIDOS INTERACTIVE

MIRAGE

MIRAGE

Gier role-playing jest na Amigę jak na lekarstwo. Wynika to głównie z polityki wielkich firm, które zaprzestały wykonywania konwersji z bardziej popularnych platform i stosunkowo małej popularności tego typu tytułów. W związku z tym każdy Amigowiec bazuje obecnie na tym co udało się wydać firmie BLACK LEGEND. Jedną z takich pozycji jest TOWER OF SOULS.

W tej grze wcielasz się w postać długowłosego nastolatka, który zamieszany w poważne sprawy musi dotrzeć do Wieży Dusz w celu załatwienia bla, bla bla... Fabuła jest tak klasyczna jak w większości gier role-playing – czarownicy, wróżki, czary, potwory i demony. Za to od klasyki odbiega fakt poruszania się tylko jedną postacią, a nie całą drużyną.

Muszę przyznać, że tego typu rozwiązanie idealnie się sprawdza. Długowłosey sterowany jest

każde drzwi i skrzynię zamkniętą na zamek bądź kłódkę.

Po wciśnięciu spacji będziesz miał dostęp do panelu, bez którego gra role-playing nie mogłaby być role-playing. Na myśli mam oczywiście plansze z czarami, inwentarzem i ciekawoską – poradnikiem młodego zielarza. O ile dwie pierwsze plansze nie wymagają komentarza, o tyle problem poradnika należałoby nieco rozwinąć. Zasadniczo służy on do sporządzania magicznych mikstur ze znajdowanych dookoła ziół, warzyw i kwiatów. Wygląd maszyny do wyciągania esencji z roślin

przez wodzenie gryzoniem po blacie. Kierunek ruchu kuliacza wyznacza zielona kulka znajdująca się zawsze przed jego twarzą. Gdy jej kolor zmienia się na czerwony oznacza to, że traci

siłę jest imponujący, o czym sami się przekonacie.

Szata graficzna jest bardzo dobrze zrealizowana. Jest tu mnóstwo kolorów (w końcu gra pracuje tylko na Amidze 1200 i 4000), wszystko jest ładnie narysowane

Black Legend'95

AMIGA 1200/4000 5 dyskieciek

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź: grudzień

MediSoft (Amiga)

Za: grafika, animacja

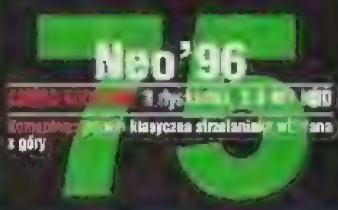
Przecho: dźwięk

i utrzymuje klimat „magii i miecza”. Zdecydowanie gorzej wypadła dźwięk. Na tym tle ciekawa fabuła przerywana od czasu do czasu motywami logicznymi tworzy całkiem przyjazne środowisko grania oraz wyzwanie dla miłośników role-playing.

Wick

Dawno temu TEAM 17 skopała wszystkim tyłki strzelaniną ALIEN BREED. Dziś mało kto pamięta o tej grze, dlatego skutecznym odświeżaczem pamięci ma szansę stać się SPHERICAL WORLDS wydany przez NEO.

Murraaaa!!
W „Kulistych Światach” zamiaszt komandosem poruszysz się robotem przypominającym przeciętą na połowy kulę. Akcję klasycznie obserwujesz z góry, co jest bardzo wygodne w dziedzinie strzelania. Będąc wyposażonym w działko o nieograniczonej ilości amunicji możesz bardzo precyzyjnie wykonywać zleczone ci przez komputer misje. Z reguły polegają one na zniszczeniu strategicznego obiektu lub dotarciu do wyjścia. Jednak aby tego dokonać musisz rozwa-



Od czasów SENSIBLE SOCCER nie było na Amigę porządnej piłki nożnej. Sprytnie wykorzystuje to firma SENSIBLE SOFTWARE, bo co 6 miesięcy wydaje nową wersję swojej gry, zgarniając całą kasę jaka jest w posiadaniu potencjalnych klientów. Ostatnio tylko firma DOMARK zmaciła spokój bossów, bo wydała dobrze rozreklamowaną grę TOTAL FOOTBALL.

TOTAL FOOTBALL zdecydowanie odbiega od kanonu Ami-



lic wszystkie oddziały wrogich jednostek. Pamiętaj, że przeciwnicy są zróżnicowani zarówno pod względem wyglądu jak i agresji w stosunku do ciebie.

Poruszasz się w systemie korytarzy i pozamykanych na elektroniczne klucze pomieszczeń. W celu otwarcia bramy zbierasz porzucane karty magnetycz-

niatura, bowiem gra wykorzystuje system dwustrzałowy. Pierwszy strzał odpowiada za spuszczenie pocisku karabinem, zaś drugi za rakiety. Poza tym powierzchnia, po której przysięgasz ci się poruszać jest bardzo zróżnicowana pod względem przyczepności i wytrzymałości. Musisz uważać na



barier. Gdy rozpędzisz swego koleżkę i raptem będziesz chciał zahamować, to ci się to nie uda.



Na uwagę zasługuje fajny dźwięk i mnóstwo animowanych i statycznych przerywników między poziomami, które tworzą w SPHERICAL WORLDS ciekawą atmosferę.

W dziedzinie chodzonych strzelanin nie wymyślono nic nowego. Z drugiej jednak strony stary pomysł zaadaptowano w tak przyswajalnej formie, że nie ma co narzekać.

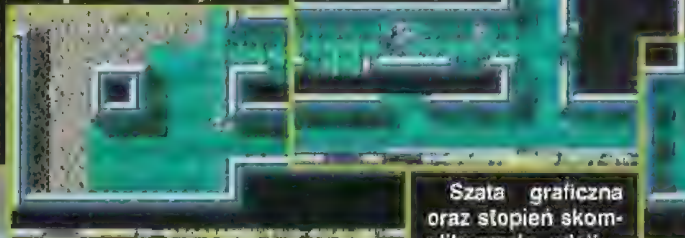
Wiciak

SPHERICAL WORLDS

ne, a przy okazji energię i środek płatniczy. Za szmálec po przejściu każdego poziomu masz szansę zaopatrzyć się w inne rodzaje broni np. rakiet.

Sterowanie robotem odbywa się na dwa sposoby – z klawiatury lub przy pomocy palki. Wygodniejsza wydaje się być kla-

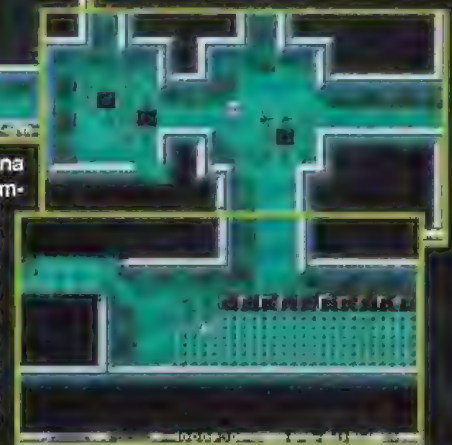
miejsca, gdzie podłoga jest popękana. Zatrzymywanie się na osłabionym ma-



Szata graficzna oraz stopień skomplikowania misji

teriale równe jest stracie życia. Oprócz tego piekielnie zdradliwe są oblodzone fragmenty korytarzy, nie posiadające

są zróżnicowane – od bardzo brzydkich i prostych poziomów do ładnych i diabelsko trudnych. Zresztą cały czas gra jakby się rozpędza, odkrywa coraz więcej, przez co staje się bardzo atrakcyjna.



gowskich piłek zbudowanych z sensiblowych kurduplowatych zlepeków pikseli (przepraszam, piłkarzy), czy z widokiem z lotu ptaka tak jak w KICK OFF. W tej grze zastosowano widok izometryczny narażając się na wiele słusznych, ale także i kiepskich rozwiązań.

Gra oferuje cztery tryby rozgrywki: mecz towarzyski, ligę, puchar i turniej. Uczestniczyć w nich możesz jedną z kilkunastu dostępnych reprezentacji narodowych, które niczym od siebie się nie różnią z wyjątkiem strojów narodo-

wać pożądane warunki atmosferyczne, brutalność gry i sposób sterowania. W tym przypadku pożądany jest joy z dwoma przyciskami fire. Wynika to z rozwiniętego systemu sterowania, który w rzeczywistości się nie sprawdza i niczemu nie służy.

strzału, chyba że jesteś arcy mistrzem. Ale komu będzie się chciało tyle ćwiczyć? Jak na piłę za mało tutaj spięć podbramkowych, kombinowania i możliwości zdo-



TOTAL FOOTBALL

Najwyższa pora poświęcić kilka zdań miłośności. Gdy pierwszy raz ujrzałem tę grę i byłem jeszcze pod wpływem kampanii reklamowej, wydawało mi się, że to dobra piłka. Moje zdanie uległo zmianie gdy sobie pograłem. Po pierwsze kiepsko wypadł pomysł z zastosowaniem widoku

bywania goli. Wykonywanie schematycznych akcji musi się w pewnym momencie znudzić. Najlepiej grać w dwie osoby, chociaż wątpię czy was tym faktem kuszę.

Totalna Piłka Nożna jest produkcją średnio udaną, mało ambitną, jednak o dobrej grafice i dźwięku. Gdyby autorzy bardziej się postarali... Swoją drogą dziwię się wysokim ocenom tej gry w zachodniej prasie.

Wiciak

wych, koloru skóry i ledwie zauważalnej różnicy w sposobie gry.

W celu uatrakcywnienia zabawy dodano panel opcji, w którym można skonfiguro-

izometrycznego, który może robić wrażenie wizualne, ale gorzej jest z rozgrywaniem meczu. Zawodnicy poruszają się nienaturalnie, nic nie widać, nie wiadomo gdzie podajeś piłkę i ciężko przebić się przez obronę przeciwnika. Gdy ten stanie ławą przed polem karnym, nie masz szans na oddanie

Domark'96

AMIGA 500/1200

3 dyskietki

Komentarz: Średnia gierka, za to dobra grafika i dźwięk

Amiga

shareware

Dystrybutor:
PROLine, P.O.Box 36
05-400 Otwock,
tel. (022) 779-45-24

Mijają dni, mijają tygodnie, a programów shareware przybywa. Wiemy już, że są tanie, że są dobre i ciekawe, że niejednokrotnie przewyższają swoją jakością komercyjne gry sprzedawane w sklepach. Shareware to nie tylko wyjście bardziej ekonomiczne dla każdego, ale istotna gałąź rynku, o której nie można zapominać.

Wicił

Starwoids

STARWOIDS wyróżnia z grona programów shareware kilka cech. Pierwszą jest przewijające się fanatyczne zauroczenie Gwiezdnymi Wojnami oraz sporo wstawek z tych filmów. Kolejną cechą jest oparcie zasad gry na kultowych elementach Star Wars. Najważniejsza jest filmowa muzyka, intro i zasady gry. Celem twoich poczyniń jest ratowanie rozbitków i jeńców przy pomocy X-Win-

ga, którym oblatujesz okolicę Gwiazdy Śmierci. Dokonujesz tego poprzez niszczenie dział przeciwnika i unikanie bezpośredniego kontaktu z otoczeniem. Jedyną formą kontaktu z podłożem jest konieczność miękkiego wylądowania na płaskiej powierzchni w celu zabrania na pokład rozbitków. STARWOIDS posiada dziesiątki ciekawych poziomów (dostępnych po zarejestrowaniu gry), zwiększający się poziom trudności i dobrą grafikę z dźwiękiem.

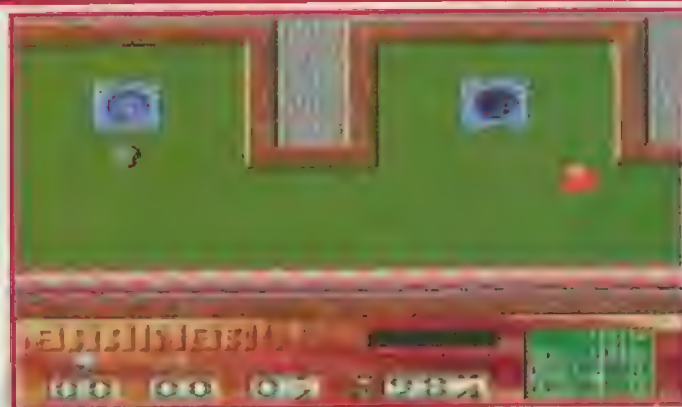


Insecticide

Kocham shareware za beztroskę, humor i bezpretensjonalność! Do takich gier zalicza się INSECTICIDE o zasadzie prostej jak pas startowy! Bo gdzie w strzelaniu z celowniczka coś skomplikowanego, gdy ekran jest nieruchomy, a twoim celem są insekty? Insekty różnej maści, od mrówek faraona, niegroźnych wszy po gigantyczne stonogi i pająki – po prostu sama rozkosz! Po ustrzeleniu robala osiąga się szczyt! Po pierwsze ze względu na po-

zostawianą przez niego czerwoną plamę najprawdziwszej juchy, a po drugie ze

względem na wydawane odgłosy. W tym miejscu zapnijcie pasy bo mam zamiar wymienić wszystkie efekty dźwiękowe słyszane w grze! Są nimi: najprawdziwszy piard wydostający się z różnego rodzaju dziur, najczystsze beknienie w postaci basowego i przeszywającego dreszczem ryku oraz beknienie niskotonowe wydawane przez prawdziwych mistrzów. Przekrój zamyka świrski kwik i dźwięk przeze mnie nie rozpoznany. Debilizm na maksa!



Brainball

Standardowo w naszym klubiku przyszedł czas na grę logiczną i to nie byle jaką! W „Mózgowej Kulce” na każdej planszy masz kilka kolorowych kulek i parę strzałów przypadających na jeden kolor. Twoim zadaniem jest tak pukać sprężyną w kulę aby ta wpadła do łoża. Zadanie utrudnia ograniczona ilość strzałów i pukanie owalnego

obiektu jedynie w pionie i poziomie. Też bym tak chciał... Zabawa w sumie jest bardzo miódna, bo po przejściu każdego poziomu dostajesz kod do następnego, ucieka ci czas na wykonanie czynności i stopniowo wzrasta poziom trudności. Jeśli dodać do tego bardzo fajną muzykę, dobrą grafikę i interesujące plansze, nie pozostaje nam nic innego jak odpałić BRAINBALL. Rozrywka na wysokim poziomie zapewniona!

Amirobbo

AMIROBBO to odpowiednik znanego z Atari ROBBO w wersji na Amigę. W tej grze sterujesz robocikiem, który musi zebrać odpowiednią ilość śrubek, potrzebnych do ukończenia każdego poziomu. AMIROBBO zbudowany jest z wielu statycznych plansz, wszystkie upstrzone są wieloma przeszkodami w postaci beczek i nieprzyjaznych stworków. Zabawę utrudnia jeszcze konieczność przesuwania poszczególnych przeszkód. W przypadku zagłepowa-

nia się w posuwaniu możesz doprowadzić do zatarasowania sobie przejścia i w konsekwencji nie ukończenia danej planszy. Większość plansz podzielona jest na kilka części połączonych ze sobą systemem teleporterów. Na kolejnych poziomach zwiększa się poziom trudności. Dochodzi do tego konieczność wysadzania w powietrze blokujących przejścia ścian i przeszkód. Zniszczenie murku bądź innej przeszkody odbywa się po przyłożeniu z pukawki na naboje. Ilość posiadanych naboji, śrubek do zebrania i żyć jest podana w dolnej części ekranu.



A.D. 2044

UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda **PENTIUM 100!**
szczegóły w pudełku z grą!



16 milionów kolorów!
100 tysięcy klatek animacji!
Megabajty efektów dźwiękowych!

Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
2xCD!

Wymagania sprzętowe:

PC 386 WINDOWS

CD-ROM 100 MB

Uwaga:

Wymagane WINDOWS 9.0

LK AVALON

skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów

tel: (017) 627471 wew. 275

email: office@avalon.rzeszow.pl

Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej. Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.

Każda gra z gwarancją poprawnego działania!

Uwaga



Widziałem już kilka prób zrobienia gry strategicznej, ale to co pokazali kołesie z VULCAN SOFTWARE przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Wyobraźcie sobie, że w HILL SEA LIDO wzięli na warsztat pomysł zarabiania pieniędzy na wczasowiczach wypoczywających w kurortach nadmorskich!

W grze wcielasz się w rolę sprawnego menadżera, który mądrymi decyzjami, a przede wszystkim rozsądnym inwestowaniem ma za zadanie zarobić jak najwięcej kasy i rozwinąć spokojną miejscinę rybacką w gigantyczny kurort wypoczynkowy. Na samym początku gry masz do dyspozycji 1 mln jednostek płatniczych i zupełnie gołą promenadę wraz z plażą. Musisz bardzo mądrze inwestować fundusze, bowiem nawet jeden błąd na początku równa się przegraną. Na plaży budujesz mnóstwo wypożyczalni i obiektów uatrakcyjniających wygrzewanie się na piasku (element charakterystyczny na zachodzie) w postaci miejsc do leżakowa-

nia, parasoli, śmietników itd. Promenadę zaś musisz obudować siecią punktów gastronomicznych.

HILLSEA LIDO

Co ciekawe, sam ustalasz ceny na każdą z oferowanych przez ciebie usług. W przypadku przekroczenia granicy rozsądku, konsumenci zaczęli bardzo wyraźnie protestować i przestaną u ciebie kupować. Jako element uzupełniający do oferowanych usług zawarto jeszcze konieczność zaopatrywania się w surowce i utrzymywania ciągłości dostaw. Poza tymi elementami musisz uważać jeszcze na porządek panujący na całym terytorium (zarówno na ziemi jak i w zachowaniu turystów). Zaniedbanie jakiegokolwiek z tych czynności równoznaczne jest ze spadkiem wpływów do kasy.

Najbardziej do chodowe w tym biznesie jest zarządzanie

spektakli artystycznych. Aby przedstwienie doszło do skutku powinnoś zapewnić mu dobrą reklamę i opłacić artystów. Zarabiasz na różnicy wpływów z biletów do poniesionych nakładów.

Szata graficzna jak to w produktach VULCAN SOFTWARE na swoim poziomie, czyli uboga i ciemna kolorystyka. Dźwięk – całkiem przyzwoity. Słowem – dość sympatycznie i spokojowo się gra. Miła i wygodna obsługa myszą.

Dla starych wyjadaczy-strategów ta pozycja może okazać się



zbyt prosta, ponieważ po dwóch godzinach grania wszystko już wiemy. Im dłużej gramy, tym większe odczuwamy znużenie, bo za wyjątkiem coraz nowszych budowli nic nowego się nie pojawia. Grać mniej wymagający uzna tę pozycję za wstęp do poważnych pozycji strategicznych, bardziej przemysłanych i trudniejszych.

Wicik

Vulcan'95

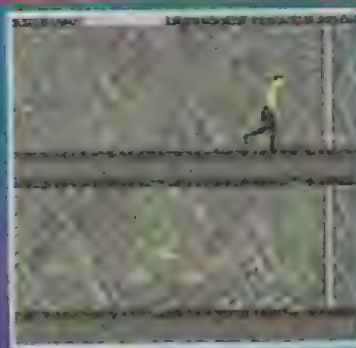
2 dyskiety, 1,5 MB HD
oryginalny pomysł, ale gra średnia...

Zamki na piasku to dobry eufemizm dla bardzo wielu kiepskich gier



HABOR nie znana na rynku firma, która po kilku zadebiutowała ciekawą grą logiczną. Ciekawą pod względem zasad i oryginalnego pomysłu, co rzadko się nam zdarza. W ENERGY MOVER, bo o nim mowa, do twoich zadań należy dostarczanie światu bezpiecznej energii – konkretnie pięciu najbardziej zanieczyszczonym kontynentom reprezentowanym w głównym menu przez symbole, które z kolei wyznaczają poziom rozgrywki.

Zasada gry jest banalna. Musisz przeprowadzić energię ze źródła do odbiorcy w ściśle określonym czasie i uważać na straty. Dokonujesz tego na statycznej planszy. Jej wygląd i dostępne urządzenia pomocne przy przesyłaniu energii podane zostały w planszy zapo-



Gdy na skutek wojny atomowej życie na ziemi przyniosło się do bunkrów, dziwnym warem zaczęli pracować dla podziemnej organizacji przestępczej. Byłeś dobry, myślałeś, a to nie podobano się twemu zwierzchnikowi, który wystawił cię do wiatru. Wpadłeś w pułapkę i spędziłeś 7 lat w pierdlu. Za krótkimi czarnuchy pracowały nad tobą z palnikiem i obcęgami. Tego nie mogłeś mu zapomnieć. Wyszłedziś na wolność, wściekły i ponizony wymyśliłeś od razu sposób na skuteczną zemstę. Wyposażony w gniała, kartę magnetyczną, tarczę



[illegible]

ENERGY MOVER

wyliczone, że nie ma mowy o najdrobniejszym błędzie. W sumie tworzy to bardzo trudne środowisko pracy. Przez

ENERGY MOVER ma fajny pomysł, ciekawe zabawy, ale diabli, sko wysoki poziom trudności. Zwykłego gracza z pewnością zniechęci, zaś pasjonatów tego wyzwania głowy podczas grania będzie w siódmym niebie. Aha, autorzy uważali na lekcjach, że to wiedzieliby, że energia jest jedna, zmienne są tylko jej postaci.

WAGLA

Habor' 95

1000

Author: Wang Gao

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Downloaded from <http://ajphaphapublications.sagepub.com/> at 11:56 11 May 2015

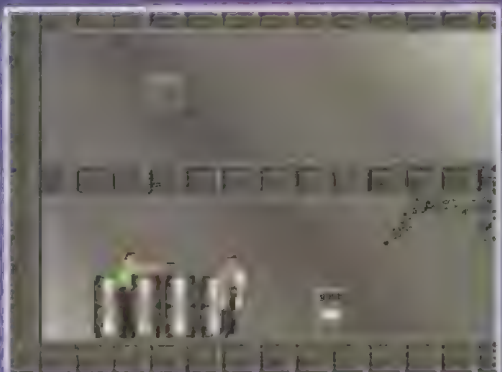
się poprzez uak-
tywnianie przełącz-
ników i bezpieczni-
ków klawiszami
funkcyjnymi.

BEZ KOMPROMISU

BEZ KOMPROMISU nie posiada ani jednej cechy, która przyciągnęła by moją uwagę. Nie znaczy to, że produkt jest fatalny. Raczej po prostu mierny.

1472

Na najlepiej
wypada również
dźwięk, który za
wyjątkiem mu-
zyczki towarzy-
szącej wyrwa-
niu i ledwie na-
magnesowanym sam-
plom jest nie-
uchwytny dla
ucha. Przypomi-
na to trochę nie-
poradne, nieme





Gra oferuje kilkanaście takich kombinacji, które według mnie wyczerpują temat. Co ciekawe, ustawienie strategii np. gry na spalone, sprawdza się w rzeczywistości! Większość akcji ofensywnych przeciwnika zostaje wówczas przerwana umiejętną pułapką ofensywną wykonaną przez twoich graczy! Super! Celowo zacząłem opis trybu stadionowego w ten sposób aby uzmysłowić wam czego od tej gry moż-
na oczekiwać.

Po wybiegnięciu dwóch jedenastek na stadion następuje prezentacja zawodników przy ryku publiczności i błysku fleszy. Potem piłkarze zaczynają się rozgrzewać podając piłkę i strzelając na bramkę. Po rozgrzewce sędzia robi swoje i zaczyna się gra.

Od razu uwagę przykuwają słownie „wykonani” zawodnicy i eks-



Dzięki pracy aż siedmiu kamer nie jest w stanie umknąć naszej uwadze. Kamery podążają wszędzie tam gdzie jest piłka. To robi kolosalne wrażenie, szczególnie gdy posiadasz szybki komputer. Mecze przerywane są świetnie zrealizowanymi powtórkami faulów iślizgów. Pokazanie ich w zwolnionym tempie zrywa włosy z klaty, szczególnie gdy widać moment składania się do wślizgu i perfekcyjnie wykonaną kosę na nogi przeciwnika. Po-



Liczba powstałych w ostatnim roku gier piłkarskich przerasta moje najśmielsze oczekiwania. W obliczu wysokiej jakości prawie wszystkich tych produkcji, znalazłem się w trudnej sytuacji – wszystko dobre, ale co jest najlepsze? Nagle z tej bogatej oferty wybił się STRIKER'96, dzięki agresywnej reklamie, która pojawiła się ostatnio w prasie zachodniej. Większość haseł jest następującej treści: „STRIKER'96 zjada FIFA'96 na śniadanie”, „STRIKER'96 najbardziej realistyczną piłką nożną”. Zaciętkawiony tymi hasłami z powątpiewaniem zabrałem się za recenzowanie, bowiem z doświadczenia wiem, że im więcej robi się szumu, tym zwykle gorszy jest produkt.

STRIKER już do dawna pukał do drzwi tych najlepszych. Pamiętam, że jeszcze razem z Gulashem (gdy nie było na świecie MORTAL KOMBAT) katowaliśmy go na Amidze na maksa. Stary STRIKER był jednak brzydki, ale za to superszybki i miodny. Autorzy widząc co się wokół niego dzieje, poszli daleko do przodu tworząc zupełnie nową piłkę kopaną, którą z pierwot-
nym łączą tylko tytuł.



STRIKER '96

STRIKER'96 składa się z dwóch warstw. Daniem głównym jest oczywiście zręcznościowa symulacja piłki nożnej rozgrywanej na stadionie. Na drugie danie zaserwowano nam galę rozgrywaną w hali, co według mnie okazało się strzałem w dziesiątkę!

W trybie stadionowym mecze rozgrywane są na murawie pod gołym niebem. Niesie to ze sobą doskonałe wrażenia wizualne wywołane zmiennymi warunkami atmosferycznymi, które w konsekwencji odbijają się na sposobie gry. Wynika to z reakcji piłki na kontakt ze zróżnicowanym podłożem. Gdy w czasie meczu pada deszcz, na boisku tworzą się kałuże. Murawa nasiąka, piłka dostaje poślizgu lub wręcz zatrzymuje się, zaś zawodnicy szybko się męczą i bardziej brudzą. Wy-
musza to zastosowanie odpowiedniej taktyki gry i ustawienia zawodników.

tra grafika. Animacja piłkarzy jest doskonała, co zawdzięczamy technice motion capture, o której trąbi już od roku. Piłkarz sterowany jest przy pomocy czterech klawiszy i piętego w postaci wciśnięcia dwóch jednocześnie. Dzięki temu jest on w stanie wykonać wiele kombinacji i zagrać zarówno w defensywie jak i ataku.

Na uwagę zasługuje możliwość wykonania aż dwóch rodzajów wślizgów (klasyczny z nogą przy ziemi lub brutalny naskok na nogi przeciwnika)! Poza tym kilka kombinacji strzałów i zagrań głową, łącznie z efektywnym szczupakiem. Nie mniej kozackie są warianty długich podań w postaci dalekiego wrzutu na połowę przeciwnika lub mocnego crossowego przerzutu w poprzek boiska. Wyliczankę zamyka przyjęcie piłki na klatę z huknięciem bezpośrednio z woleja, odletowa przewrotka i niezwykle efektowne przerzucenie piłki nad głowę. W trakcie grania aż przyjemnie się patrzy na te bajery, szczególnie gdy grasz z kumpłem.

Tak wspaniały gamitur zagrań w połączeniu z przebogatymi taktykami umożliwia różne warianty rozgrywania meczy. Jeśli preferujesz widowiskową piłkę z mnóstwem fajerwerków, to jesteś w domu! Miłośnik gry z kontry również znajdzie coś dla siebie, bo-
wiem nie ma problemu z wyprowadzeniem szybkiego ataku przy wymianie

dwóch, trzech podań lub dalekiego wrzutu do wysuniętego napastnika. Ja najbardziej lubię mistrzynie konstruować akcję i dużo podawać z klepy w środku pola, po to aby dośrodkować piłę na pole karne i strzelić gola z dyki. Ludzie, to mi się udaje!!!

wtórkę ze strzelonych bramek wyglądają nie mniej efektownie, bowiem masz okazję przyjrzeć im się z innego miejsca na boisku.

Mecze halowe rozgrywasz natomiast szóstkami. Przerwanie gry następuje tylko po zdobyciu gola lub po faulu. Do tego są bandy pomocne przy atakowaniu. Dzięki nim piłka zawsze znajduje się na boisku. Te walory wpływają na olbrzymią dynamikę przebiegu meczu i sporą częstotliwość strzelanych goli. Tu nie ma czasu na myślenie! Najważniejsze są zwinne paluszki i refleks! W tym trybie programiści słusznie zrezygnowali z możliwości ustawienia taktyki i formacji. Oprócz tego wyeliminowali przełączanie widoków do jednego, który pokazuje mecz z jednego punktu znajdującego się bezpośrednio za najbliższą bramką.

W obydwu wariantach rozgrywania meczów zastosowano wybór rozdzielczości pomiędzy VGA i SVGA. VGA przeznaczone jest dla wymierających 486-luk – grafika w niskiej rozdzielczości, czyli obrzydliwa. Do wysokiej rozdzielczości zalecane jest Pentium i 16 MB RAM, ale szybkie PC 486 też ujdzie.

Wielki

Acclaim '96

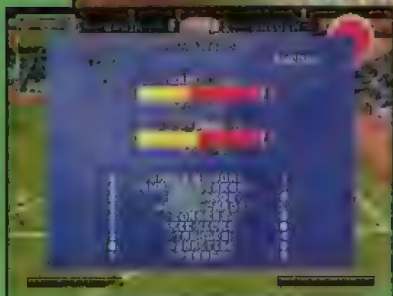
PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 40 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

CD PROJEKT (PC CD)

119 zł

grafika, mikrościs, sterowanie
brak prawdziwych nazwisk, okrojone rozgrywki





„Moi starzy
są w błędzie,
myślą,
że jak mam szlaban,
to nigdzie nie
latam...”



O rany silniki! Znosi mnie...
konczy się paliwo! Aha!!! Gdzie jest spadochron?
Zaraz rozbijemy się o drapacz chmur!
Uff... udało się...
Tak. Tak będziesz krzychać, grając
w Microsoft® Flight Simulator 6.0 i w inne gry
które przygotowała dla Ciebie.
Przecież wiesz, że trzeba...



Microsoft® Heilbender - Jesteś komandorem
super myśliwca i masz za zadanie samotnie
powstrzymać inwazję bez
Przyszłość Koalicji Niepodległych Planet spoczywa
w Twoich rękach. By wygrać, musisz być bezlitosny



Microsoft® Deadly Tide - obcy wylądowali
Wielki potop zaczyna ogarniać całą Ziemię
Czy uda Ci się dotrzeć do podwodnej bazy
przybyszów - uratować swoją planetę?



Microsoft® Monster Truck Madness - śladasz
za kółkami najbardziej odjazdowej maszyny
na świecie. Dajesz gazu. Wyścig się rozpoczyna.
Teraz już nic Cię nie zatrzyma...



Joystick Microsoft® Side Winder™ 3D Pro
- super joystick, dzięki któremu masz w garści
wszystkich swoich wrogów (oczywiście - tych z gier).
Istnieje również wersja Standard.



Zapraszamy do odwiedzenia naszych stron WWW firmy Microsoft:
<http://www.microsoft.com/poland/>

<http://www.microsoft.com/games/>

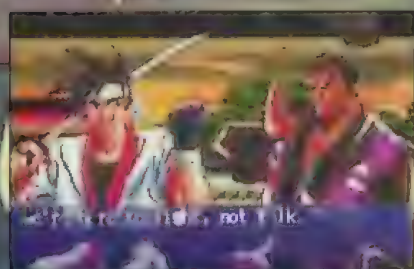
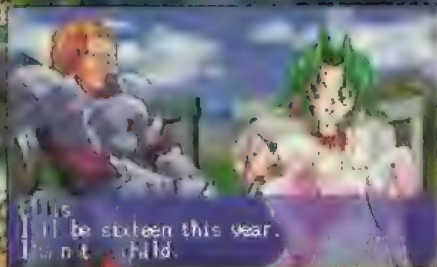
Microsoft

Promocje od 1 listopada 1996r.

©1996 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft jest zarejestrowanym znakiem towarowym. Dodatkowe informacje - InfoSerwis Microsoft tel. (0 22) 628 69 24.

Microsoft

Bielsko: ESCOM-Bielsko, tel. (0-85) 52-01-34; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Częstochowa:** INWAR S.A., tel. (0-34) 25-32-25; **Gdańsk:** ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; **PRETOR:** tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** ESCOM-Katowice, tel. (0-32) 58-94-22; **MICOMP:** tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-tek, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; **MULTISOFT:** tel. (0-12) 66-95-00; **QIM:** tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSERONATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26; **SOL SERWIS:** tel. (0-42) 37-06-66; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań:** ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-77-92 do 94; **ONLINE Centrum:** tel. (0-61) 52-36-65; **Radom:** Nivastech, tel. (0-48) 60-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Szczecin:** ESCOM-Szczecin, tel. (0-91) 34-65-03; **OPTIMUS-ATS:** tel. (0-91) 42-31-75; **Warszawa:** A.P.N. PROMISE, tel. (0-22) 620-12-81 w. 1/3; **ESCOM-Warszawa:** tel. (0-22) 620-50-17; **PONTEX POLSKA:** tel. (0-22) 620-34-70; **Księgarnia Bankowa:** tel. (0-22) 620-21-18; **Księgarnia PLJ:** tel. (0-22) 628-60-34.



STORY MODE urozmaica nieco grę, są to niestety statyczne obrazki.

2. Grafika uległa zmianie. Postacie zawodników są ostrzejsze, wyraźniejsze i lepiej teksturowane. Kosztem tego jednak uproszczono nieco tekstury na arenach, dlatego są brzydsze.

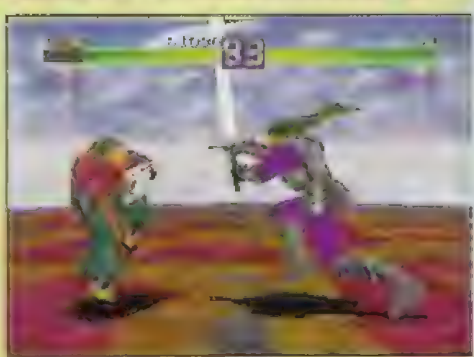
TOSHINDEN REMIX

Nieco ponad rok temu TOSHINDEN był przykładem, który demonstrował potężną moc PlayStation. Gra TOSHINDEN REMIX jest konwersją popularnego hitu na konsolę Saturn. O grze pisałem już trzy razy, (SS'37, 38, 39) skoncentrujmy się więc na różnicach w stosunku do oryginału:

1. Gra jest wolniejsza niż wersja PSX. Z jednej strony to duży mankament, a z drugiej zaletą (jest więcej czasu na przemyślenie ataku i obrony).

3. GAIA i SHO pozostali na pozycji bossów, dodano jednak nową postać. CUPIDO jest ostatnim wojownikiem stojącym na drodze do sukcesu gracza. Jeśli się go pokona, można nim walczyć. Podobnie z duetem GAIA-SHO.

4. Dodano STORY MODE, w którym dowiadujemy się nieco więcej o naszym zawodniku.



Przed i po każdej walce oglądamy mangowe obrazki, na których biorący udział w turnieju obrzucają się błotem. Każda z postaci jest bardzo charakterystyczna, dzięki temu

Zmiany (może poza szybkością) w większy sposób nie wpłynęły na właściwą walkę. Jeśli TOSHINDEN jest grą, która nie daje ci spać w nocy to śmiało inwestuj. Jednak jeśli tak nie jest, możesz wersję REMIX spokojnie sobie darować. Saturn ma przecież VIRTUAL FIGHTER 2!

OCENA OGÓLNA: 70%



Trzymaj wciśnięte oba górne przyciski przy wyborze zawodnika, a zachoruje on na wodogłowie!

można głębiej wejść w ich historię. Dodano też fajne renderowane intro.

Mam nadzieję, że po raz ostatni powracam do tej gry. Przedstawiam pięć nowych robotów, które być może wniosą powiew świeżości do RISE2. Zabieramy się za gierkę od tyłu, będzie potrzebny wam edytor HEX (np. DiskEdit z Norton Utilities). Savegamer w Kombat Komer? Możliwe...

1. Na ekranie wyboru zawodnika wciskaj: PRAWO, PRAWO, PRAWO, GÓRA, GÓRA, DÓŁ, LEWO, LEWO, DÓŁ, DÓŁ. Na samym dole pojawi się nowy robot - Vitriol, możesz już nim grać.

2. RISE 2 tworzy na dysku C: katalog C:\ACCLAIM\RISE2\l. Znajduje się w nim plik RiSE2.CFG, w którym będziemy grzebać. Zatańczę edytor, przełącz go na HEX i otwórz plik.

3. Gdzieś na końcu znajduje się numer "80", zmień go na "8f". Zapisz plik, odpal grę - masz dostęp do pięciu nowych zawodników!

VITRIOL	
Dash	Przód - Przód - Przód
Rapid Fire	Dół - Dół-Tył - Przód + P
Uppercut	Dół-Przód + P

SUPERVISOR	
Air Dive (w powietrzu)	Dół - Dół + K
Dive Jump	Przód, Przód + K
Super Combo	Przód - Dół - Przód - Dół - Dół-Tył - Tył + P
Termination (daleko)	Dół - Dół-Tył - Tył + K

ASSAULT	
Blade Charge	Dół - Dół-Przód - Przód + P
Vertical Slice	Dół - Dół-Tył - Tył + P
Double Slice	Dół - Dół-Tył - Tył + K
Super Combo	Dół - Dół - Dół + K
Termination	Tył - Tył - Przód - Przód + P


MAYHEM	
Multi Kick	nawalać K
Spinning Punch	Dół - Dół-Przód - Przód + P
Jet Kick	Dół - Dół-Przód - Przód + K

AMIL-8	
Fireball	Dół - Dół-Tył - Tył + P
Air Kick (w powietrzu)	Przód - Przód + K
Termination	Przód - Dół-Przód - Tył - Dół-Tył - Tył + P

FIREBALL	
Fireball	Dół - Dół-Przód - Przód + P
Air Kick (w powietrzu)	Przód - Przód + K
Low Sweep	Tył - Dół-Tył - Dół + K
Termination	Dół - Dół - Tył + P

MAYHEM	
Overhead Smash	Przód - Przód + P
Charging Head Butt	Przód - Przód + K



RISE 2



W głównym menu wstukaj **GIMMEGAIA** – natychmiastowy dostęp do tego wojownika.



W głównym menu wstukaj **GIMMEJIM** – szalony robal w akcji!

ARENA



Podczas gry wpisz **FUNNYHEADS** – śmiesznie wielkie głowy zawodników.

TOSHINDEN PC

W głównym menu wstukaj **GIMMESHO** – walczysz jako SHO!


Podczas gry wpisz **CAMERAZOOM** – wciskając **CONTROL +** kursor **GÓRA/DÓŁ** można zmieniać kąt patrzenia



Podczas gry wstukaj **LIFEISUNFAIR** – teraz wciskając **CONTROL+I** możesz zrobić **SUPER ATTACK**.

Podczas gry wpisz **VIRTUAL1** lub **VIRTUAL2** – nowa kamera

▼ (widok z oczu zawodnika!).





Była to garsć niesamowitych kodów, dzięki którym i tak już niezła gra staje się jeszcze lepsza. Zresztą pobawcie się sami, miłej walki!

RESURRECTION: RISE 2

Super Combo
Dół – Dół-Tył
– Dół – Dół-Przód –
Przód + P

Błaszaki i Mydelnice znowu w akcji!? Beee...







INSTINCT nie zobaczą nigdy na swoich ekranach.

Wróćmy do P4D i spójrzmy w stronę zawodników. Bardzo ciekawe postaci, niemal wszystkie ociekają krwią swoich ofiar. Niektórzy są wolni, ale silni (PAINBRINGER, MUGAN, WOLFRICH), są też szybcy ale słabi (JAN FUN, URIEL, XENOBIOUS), jest też klasa średnia (ANUBI, CTULHU, MAELSTROM). Mając na uwadze całokształt legendy, prezentacji i ciosów, panienkę o ksywie PANTERA uważam za wypadek przy pracy. Zawod-



Tam gdzie czas i miejsce zupełnie nie mają znaczenia. Śmierć organizuje turniej pomiędzy sobą a przekłętymi duszami, które odpowiedzą na wezwanie. Zwycięzca będzie miał szan-

sę powrócić do świata żywych, przeznaczaniem przegranych jest wieczne cierpienie gorsze od wszystkiego co dotąd znali. Pozostanie im tylko modlić się o śmierć...

PRAY FOR DEATH to nowe mordobicie wydane przez firmę VIRGIN. W przeciwieństwie do innych produktów tego typu obecnych na platformie PC, trójwymiarowych lub też ręcznie rysowanych, w PRAY FOR DEATH użyto wcześniej wyrenderowanych obiektów. Od razu widać źródło inspiracji autorów - KILLER INSTINCT, superhit z salonów. Wszak korzystanie ze znakomitych wzorców to przecież żaden wstyd. Ośmielę się nawet powiedzieć, że PRAY FOR DEATH jest momentami mniej, a momentami bardziej wierną kopią KILLER INSTINCT. PeCetowcy powinni się cieszyć, bo KILLER

PRA

nicy BARDZO różnią się od siebie. Po kilkunastu walkach sami wybierze swojego faworyta, mnie natomiast najbardziej podobają się ci średni, MAELSTROM i CTULHU.

Grafika, jak już wspomniałem, jest w całości renderowana. Wyszło to grze zdecydowanie na dobre, po prostu na PC czegoś takiego jeszcze nie było i nie ma za bardzo z czym porównywać. Grze towarzyszą fajne wstawki, na których widać wojowników wy-



Cthulu

Wielki Pradawny z opowiadań Lovecrafta. Przybył na Ziemię na długo przed zatopieniem Atlantydy. Do dziś jeszcze wielu wyznawców przygotowuje się na jego ponowne przyście.

- Stranger Tent. (←) (→) (←) (→) + (SK)
- Worms Bite (←) (→) (←) (→) + (UP)
- Ext. Gods (←) (→) (←) (→) + (HK) + (HK)
- Deadly (←) (→) (←) (→) + (SP) + (SK)
- Slime Spit (←) (→) (←) (→) + (SP)
- Stun Reaper (←) (→) (←) (→) + (HP)
- Double Punch (←) (→) (←) (→) + (HP)
- Invisibility (←) (→) (←) (→) + (HK)



Uriel

Anioł, który mimo rozkazu danego przez Boga odmówił pomocy przy budowaniu piekła. Wygnana z nieba razem z Luciferem gniała na dole, aż uciekła pokonując Mugana. Walczy aby wykorzenić zio wreszlacie.

- Apocalypse (←) (→) (←) (→) + (SK)
- Wrath of God (←) (→) (←) (→) + (HK)
- Armageddon (←) (→) (←) (→) + (HK) + (HK)
- Deadly (←) (→) (←) (→) + (HP) + (HP)
- Blades Attack (←) (→) (←) (→) + (HP)
- Angel Kick (←) (→) (←) (→) + (HK)
- Wings of Death (←) (→) (←) (→) + (HK)



Wolfrich

Jako osobisty strażnik Odyna pilnował jego sekretów przed ciekawością ludzi. Wiele magów próbowało poznać tajemnice, wszyscy zostali brutalnie zamordowani. Dokonał tego dopiero młody Xenobius, który otrul wielkiego Wikinga.

- Thunder of Thor (←) (→) (←) (→) + (SK)
- Wrath (←) (→) (←) (→) + (HK) + (HP)
- Deadly (←) (→) (←) (→) + (SP) + (SK) + (SK)
- Idiot Move (SP) (HP) (SK) (HK) (SP) (HP)
- Thor's Hammer (←) (→) (←) (→) + (SP)
- Sliding Trick (←) (→) (←) (→) + (SK)
- Hammer Stroke (←) (→) (←) (→) + (SP)
- Viking Spirit (←) (→) (←) (→) + (HP)



Jan Fun

Mistrz sztuk walki Jet Kune Do. Urodzony w Chinach, wyemigrował do USA, gdzie założył własne dojo. Zginął w 1973 roku w bardzo tajemniczych okolicznościach (Podobieństwo do Bruce'a jest uderzające).

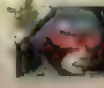
- Dragon's Tail (←) (→) (←) (→) + (SK)
- Tiger Roar (←) (→) (←) (→) + (HK)
- Dragon Flame (←) (→) (←) (→) + (SP)
- Power (←) (→) (←) (→) + (HK) + (HK) + (HK)
- Long Punch (←) (→) (←) (→) + (HP)
- Exploding Fist (←) (→) (←) (→) + (HP)
- Triple Dragon (←) (→) (←) (→) + (HK)



Mugan

Sluga Astarotha, Baala i Belpheora pełnił rolę strażnika drzwi piekielnych. Wygnany za bezgraniczne okrucieństwo w stosunku do trzymanych tam dusz. Jeśli wygra, odzyska zaufanie Astarotha.

- Astaroth Rage (←) (→) (←) (→) + (HK)
- Lucifer Curse (←) (→) (←) (→) + (SK)
- Satan's Rev. (←) (→) (←) (→) + (SP)
- Deadly (←) (→) (←) (→) + (HP) + (HP) + (HP)
- Idiot Move (SP) (HP) (SK) (HK) (SP) (HP)
- Mega Punch (←) (→) (←) (→) + (HP)
- Hell Blow (←) (→) (←) (→) + (HP)
- Life Mastering (←) (→) (←) (→) + (HK)
- Red Grot (←) (→) (←) (→) + (HK)
- Demon Roll (←) (→) (←) (→) + (HK)



Pantera

Psychika tej popularnej niegdyś piosenkarki została skrzywiona w wyniku zażywania narkotyków. Zabiła ją policja, gdy pewnej nocy rozewała na strzepy 15 osób w nocnym klubie.

- Psycho Maniac (←) (→) (←) (→) + (SP)
- Killer Heart (←) (→) (←) (→) + (SK)
- Blood (←) (→) (←) (→) + (HK) + (HK)
- Deadly (←) (→) (←) (→) + (HP) + (HP) + (HK)
- Lethal Blades (←) (→) (←) (→) + (HP)
- Knife of Doom (←) (→) (←) (→) + (SP)
- Pantera Claw (←) (→) (←) (→) + (SP)
- Spinning Assault (←) (→) (←) (→) + (HK)
- Traitress Slide (←) (→) (←) (→) + (SK)

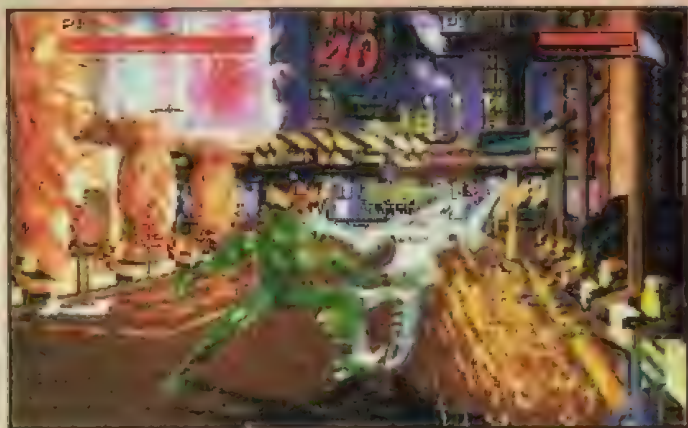


konających różne grymasy lub składających się do ciósów. Jest też kilka opcjonalnych efektów, takich jak zooming, wyłączenie krwi czy też graficznych detali. Z dźwiękiem jest w porządku, ale bez rewelacji. Drazni tylko moje uszy zapowiadacz (READY



czeka wielki koleś o ksywce MR. DEATH, czyli sam Pan Śmierć.

Gra podoba mi się. Przede wszystkim dlatego, że bardzo przypomina mi KILLER INSTINCT, który bardzo szanuję, a w którego porządną wersję pograć będą mogli jedynie posiadacze Nintendo 64. Z drugiej jednak strony młodoci zawartej w pojedynkach potępieńców wystarcza na miesiąc, w naj-



zie polecam osobom, które uważają, że STREET FIGHTER ma kiepską grafikę. Jednak choć PRAY FOR DEATH nie-

PRAY FOR DEATH

CIOŚY WSPÓLNE

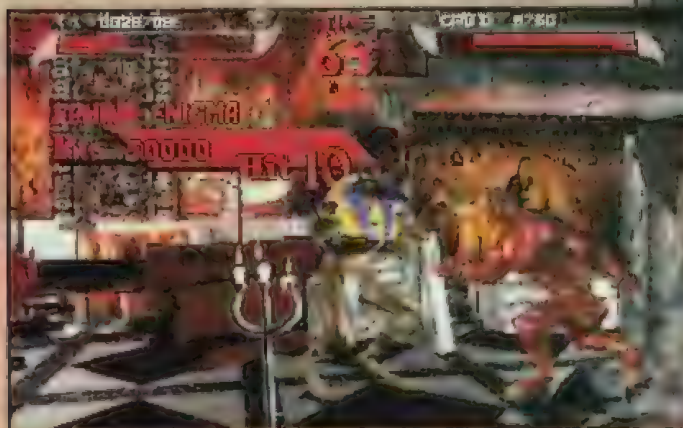
- SP - Speed Punch
- SK - Speed Kick
- SP+SK - ExtraMocny Cios
- SP+HP - Super Uppercut
- SK+HP - ExtraMocny Kop
- HP - Hard Punch
- HK - Hard Kick
- SP+SK+HP - Wólizg
- SP+HP - Atak
- SK+HP - Odwrót

10 Hit COMBO - Pierwszy cios (np. SPHINX ENIGMA for Anubi)

20 Hit COMBO - Pierwszy cios + od razu drugi cios (podczas gdy postać wykonuje combo)

40 Hit COMBO - Pierwszy + drugi + trzeci (zrobić pierwszy, potem od razu drugi i natychmiast trzeci)

DEADLY MOVE - Inaczej zwane FATALITY, efektowne wykończenie przeciwnika



TO DIE?), powinien to być wielki, tusty Murzyn z grubym głosem, a nie jakiś chuderlak (przynajmniej na ucho). A samo obijanie mord? Oprócz zwykłych ciosów specjalnych są też fatale, zwane tu DEADLY MOVE i mega-combosy aż do 30 ciosów. Są zaprogramowane, nie trzeba wciskać 30 klawiszy lecz jedynie odpowiednią sekwencję (znowu KI). Gra się przyjemnie, wcale nie tak łatwo jakby się zdawało i bardzo efektownie. Na końcu

lepszemu przypadku półtora. Potem P4D staje się nudna... ale w końcu nie można grać w jedną grę? W każdym ra-

Virgin '96

386DX2/66 = 8 MB RAM
VGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: brak

PC CD

Renderowana grafika, coś nowego!
Dla nas miesiąc



wątpliwie znajduje się w pierwszej lidze PeCetowych mordobic, daleka przed nim droga do konsolowej ekstraklasy.

Gulash

Xenobius

Młodzieniec, który poświęcił swe życie studiowaniu alchemii i magii.

Wykradziono przez niego tajemnice Odyna okazały się jednak zbyt potężne, umarł w wieku 22 lat. Teraz chce pokonać Maelstroma aby poznać sekret nieśmiertelności.

- Icy Hurricane
- Magical
- Eternal
- Deadly
- Idiot
- Spectral Globe
- Hologram Blow
- Magical Ascend
- Decieving
- Odin's Key



Painbringer

Robot zbudowany przez US Army w celach szkoleniowych. Na skutek awarii systemu Painbringer zbuntował się przeciw swoim panom, wyrzynając przy okazji kilka setek niewinnych żołnierzy. Jego celem jest Jan Furi, i udowodnienie dominacji robotów nad ludźmi.

- Thunder Slash
- Electro Death
- Deadly
- Breaker
- Thunder Ball
- Laser Smash
- Thunder Kick
- Quake Kick

Maelstrom

Rycarz-mag będący prwodziwym naczelnikiem. Odrzucił chrześcijaństwo, wyznawał bluźnierczy kult Necronomicon. Zabity przez Turków w 1462 roku, walczy w tunieju aby pokonać Czulhu i zostać bogiem.

- Ancient Magic
- Knight
- Necronomicon
- Ghost Adze
- Mega
- Ghost Punch
- Electric Blow
- Fire Punch

Anubi

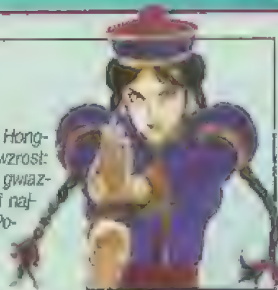
Egipski bóg, którego realne istnienie zniknęło, gdy zaczęło brakować wyznawców jego kultu. Staje do walki wyzywając Śmierć, pragnie ponownie zgromadzić swoich wiernych.

- Sphinx Enigma
- Black Pyramid
- Buried Alive
- Deadly
- Will'o The Wisp
- Jackal Kick
- Pyramid Spin
- Double Nile
- Double Round



PAI

Pai Chen, Chińczyk z Hong-Kongu, ur. 17.05.1976, wzrost: 166 cm, waga: 49 kg. Jest gwiazdą filmów karate. Dla Pai najlepszą obroną jest atak. Potrafi złapać atakującego przeciwnika za rękę lub nogę, rzucić na ziemię i poczęstować silną serią ciosów, a atak na leżącego wyprowadzony w chwili później trafia niemal zawsze.



PODSTAWOWE ATAKI

Chuuken: (R)
Souchuuken: (R) (B)
Sentai: (N)
Sensaitai: (R) (N)
Senchuutai: (R) (N)

CIOSY SPECJALNE

Rai'inshouda: (R) (B)
Taitou RiSenkyaku (wstając z przykucnięcia): (N)
Senpuuga: (N) (B)
Ensenshuu: (R) (N) (B)
Hai Tenkyaku: (R) (N)
Ri Sentai: (R) (N)

RZUTY

Tenshin Soutou: (R) (B)
Senpuu Enzin: (R) (B)
Rasen Anshou (tapanie): (R) (B)
Tenchi Tohraku: (R) (B)
Toushin Inshou: (R) (B) (N)

ATAKI KOMBINOWANE

Renken Senpuuga: (R) (N) (B)
(R) (B) (N) (B)
(R) (B) (N) (B)
(R) (B) (N) (B)

Renkentai: (R) (N)
Renshou: (R) (N)
Souken Senpuutai: (R) (B) (N)
Raigokishou: (R) (B) (N)
Renkan Tenshin Kyaku: (R) (B) (N)
Renkan Tenshin Soukyaku: (R) (B) (N)
Renkan Hai Tenkyaku: (R) (B) (N)
Chuusui: (R) (B) (N)
Renken Tai: (R) (B) (N)
Renken: (R) (B) (N)
Renkan Sokutai: (R) (B) (N)
Renkanken: (R) (B) (N)
Renkan Ritai: (R) (B) (N)

ATAKI PODCZAS SKOKU

Toukuu Soushou (wznosząc się): (R)
Toudan Kensui (opadając): (R)
Hi Shitai (wznosząc się): (N)
Sokushuutai (przed ładowaniem): (N)
Rakugeki Souken (wznosząc się): (R) (B)
Hi'en Toukyaku (razem ze skokiem): (N)
Hi'en Youshuu (wznosząc się): (R) (N)
Enhaishou (wznosząc się): (R) (N)

Jeszcze raz powracamy do wydarzenia, jakim jest VIRTUA FIGHTER PC. Przed wami postacie, które nie zmieściły się w poprzednim numerze. Radosna wiadomość VIRTUA FIGHTER działa na komputerach 486. Jak się prezentuje? No cóż, jeśli na Pentium



DURAL

Nie o niej (bo to ONA), bluej nie wiadomo. Chodzą plotki, że jest zaginioną melką Kage'a (to ma się okazać w VF3). Jest jednak pewne, że jej ciosy stanowią połączenie stylów niemal wszystkich postaci. W nawiasie podaję od kogo pochodzi dany cios (ma ich wiele więcej).

CIOSY SPECJALNE I ATAKI KOMBINOWANE

(Dural) (R) (B)
(Dural) (R) (B) (N)
(Dural) (R) (B) (N) (B)
(Dural) (R) (B) (N) (B)
(Kage) (R) (B)
(Kage) (R) (B)
(Kage) (R) (B)
(Kage) (R) (B)
(Kage) (R) (B)
(Kage) (R) (B)

(Kage) (R) (B)
(Kage) (R) (B)
(Kage) (R) (B)
(Kage) (R) (B)
(Akira) (R) (B)
(Akira) (R) (B)
(Jacky) (R) (B)
(Jacky) (R) (B)
(Jeffrey) (R) (B)
(Jeffrey) (R) (B)
RZUTY
(Akira) (R) (B)
(Akira) (R) (B)
(Kage) (R) (B)
(Kage) (R) (B)
(Kage) (R) (B)
(Jeffrey) (R) (B)
(Jeffrey) (R) (B)
(Jeffrey) (R) (B)
(Wolf) (R) (B)
(Wolf) (R) (B)
(Wolf) (R) (B)
(Wolf) (R) (B)

VIRTUA FIGHTER

PC

zimnej nocy. Są trudne do wstukania, więc próbujcie wytrwale:

3. Każda postać po zwycięskiej walce wykonuje pewien gest. Można wybrać który – w tym celu należy po skończonej rundzie trzymać klawisz odpowiedzialny za Blok, Rękę lub Nogę.
4. Na ekranie tytułowym (z napisem „Press Start”) trzeba szybko wstukać 12

133 z szybką kartą graficzną gra z a s u w a w wysokiej rozdzielczości jak szalona, to na 4 8 6 D X 4 / 1 0 0 z SVGA PCI

można spokojnie grać w niskiej rozdzielczości.

Oto garść tipsów i cheatów, które odkryłem walcząc z komputerem podczas pownej

1. LISTA PŁAC – trzymaj DEL (Blok) na ekranie tytułowym aż włączy się samograj – nazwiska osób, dzięki którym powstała ta gra.

2. REPLAY

w zwolnionym tempie – po kończącej rundę ciosie trzymaj DEL+END+PGDN (Blok+Ręka+Noga).



Sega PC'96

PC WINDOWS'95 1 CD
486DX4/100 = 8 MB RAM
SVGA = SB 16 = SB AWE

Saturn

Autoryzowany dystrybutor
GoldMark (PC CD, Saturn)

169 zł

Za najwspanialsze mordobicie 3D!!! Boskie!
Przechr: zabójcze wymagania sprzętowe

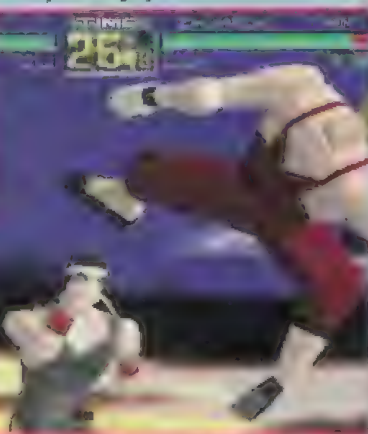


razy Góra i Enter. Następnie wejść w OPTIONS, zjechać kursorem na sam dół (aż zniknie) i wcisnąć DEL (Blok).

5. Aby zagrać jako DURAL na ekranie wyboru zawodnika szybko wstukaj Dół, Góra, Prawo i Lewo+Blok (Dół).

Gulash

Tyle zostaje z grafiką gdy się wylączy wszystkie bajery





Alex?! Czyżbyś wylicencjonował swoją ksywkę?

„Miała matka syna, syna jedynego,
Chciała go wychować na pana wielkiego.
Niech żyje wolność, wolność i swoboda,
Niech żyje zabawa i dziewczyna młoda.”
Piosenka więzienna

Zdecydowanie możemy stwierdzić, że Franko nie został wychowany „na pana wielkiego”. Razem ze swoim kumplem Alexem włóczył się po knajpach w poszukiwaniu libacji, a co za tym idzie pijackich awantur. Powracając z kolejnej imprezy do domu chłopcy zostali zmasakrowani przez ekipę rockersów wychodzących jak co dzień z siłowni. Zemsta stała się obsesją nękającą Franka przez długi okres rekonwalescencji. Alex wprawdzie nie oberwał, lecz jako długoletni przyjaciel Franka zadeklarował chęć

Mirage'96

PC DOS 2 dyskiety

386 = 4 MB RAM
SVGA = SB 16 = GUS

Autoryzowany dystrybutor

Mirage (PC)

35 zł

Za: ciekawość?

Przebieg: makabryczny żart? to gra powinna być za darmo

współpracy w przestawianiu nosów i miażdżeniu rodzinnych klejnotów...

W grze FRANKO gracz kieruje poczynaniami jednego z mścicieli – posuwając się cały czas w prawo, bije. Wszyscy mieszkańcy osiedla przeczor-

oraz wrogo nastawiony wobec nich tłum w spodnie od dresu, brązowe skórki i sportowe buty (lekko odbłaskowe). Jako broń zamiast pały mogli dać im do

FRANKO PC



nie schronili się w domach, dlatego jedynymi osobami które staną na drodze naszym bohaterom są członkowie wrogiego gangu i policjanci próbujący uspokoić narwańców. Streszczę całość w jednym zdaniu: ulica splota krew.

Tak między nami, to mieszkam w dużym mieście i nie widziałem żużli ubranych tak jak nasi główni bohaterowie (choć Franko ma plecki z włosów i wygląda jak „czeski piłkarz”, a Alex włosy zaczesane do tyłu na żel). Autorzy mogli się trochę bardziej wysilić i poubierać Franciszka i Aleksandra

reki ciężki telefon komórkowy NOKIA (tzw. cogle). Zamiast tego całość przypomina wojnę rockersów, których w Polsce jak na lekarstwo...

Nawet sam Jackie Chan nie potrafi wykrzesać takiego hołubca!



no w TOTAL KNOCKOUT CHAMPIONSHIP FEMALE BOXING (opis w SS'37), walczyć ze sobą będą umięśnione, okryte jedynie obcisłymi kostiumami panienki.

O ile jednak TOTAL KNOCKOUT był szybki i dosyć ładny, CATFIGHT

okienko dwukrotnie, w wyniku czego gra na Pentium 90 z 32 MB RAM wlecie się okrutnie. Na dodatek jeszcze widać wielkie, obrzydliwe piksele. Na przyzwoitym poziomie da się grać jedynie zmniejszając okienko tak, aby zajmowało pół ekranu! Podtrzymuję zatem tezę, że Windows nie nadaje się do mordobić (patrz EXPECT NO MERCY – SS'28).

danie ruchów postaci. Do wyboru jest dziesięć niewiast, różniących się ubraniem, ciosami i technikami walki. Walka to po prostu krwawa jatka, w której trzeba nawalać ile wlezie. Poruszamy się za pomocą klawiszy kierunkowych. Lepiej nie skakać, radzę pozostać na ziemi. Niektóre z wojowniczek nie posiadają wszystkich trzech ciosów specjalnych (mają 1 lub 2), inne zaś

Ciosy dla wszystkich postaci (dla pierwszego gracza) wyglądają tak samo:

- Lekka ręka – Z
- Mocna ręka – X
- Lekka noga – C
- Mocna noga – V
- SPECIAL 1 – A
- SPECIAL 2 – S
- SPECIAL 3 – D
- SUPER COMBO – F

Tym razem debiutuje firma

ATLANTIAN GAMES, próbując przebić się do grona najlepszych ze swoim produktem zatytułowanym CATFIGHT. I podobnie jak niedaw-

jest wolny i raczej niedługo. Wolny, bo niechlujnie zakodowany pod Windows. Nieładny, bo wykonany w trybie graficznym 320x200. Zatem aby walczyć na całym ekranie należy powiększyć

CATFIGHT

Przyzwoity poziom digitalizacji

niebieskiego paska się pod energią.

Gulash

często psuje nienaturalne od-



Atlantean '96

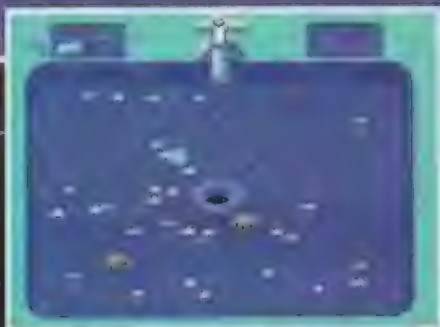
PC WINDOWS 1 CD

486DX/33 = 8 MB RAM
SVGA = SB 16 = SB AWE

Saturn

Za: Digitalizowana łowca z panienkami

Przebieg: Włose, bezpędziny



Widziałem, grałem w nią. Znużeni mi się już niemal każdej grze, bo zawsze jest już następna. Przecież nie ma, przypadek, że morderca, wyświechtany, stracony... to wszystko już było. Teraz zwracam jedynie

Kiedyś robiło się gry maksymalnie wykorzystujące pamięć maszyny, te zakochane 64 Kilo. Teraz, gdy twórcy mają do dyspozycji często nieograniczoną ilość miejsca, serwują nam gry lepsze i ładniejsze. Czy jednak naprawdę lepsze? I czy rzeczywiście ładniejsze? Przecież JEST SET WILLY miało świetną grafikę i supermuzykę! Wtedy, w czasach gdy w domu królowało Spectrum z MANIC MINER albo Atari z RIVER

śli nawet tak naprawdę swaty, to i tak były miodne. Wszyscy stali przy automacie rytmicznie wciskając klawisze.

To wcale nie jest tak, że w młodość jak dorastamy zmienia się nam gust. Pegaz Ass po cichu podszepuje, że kiedyś, jeszcze na Spectrumie Martinez grał we wszystko, co mu wpadło w ręce. Teraz zaś jedynie sporadycznie, choć gry ogląda wszyst-

WILLIAMS ARCADE CLASSICS

uwagę na gry, w których autorzy umiejętnie łączą kilka tych gatunków w jedną całość, lub też zupełnie nowym w jednym z tematów. Takie gry zdarzają się jednak niezwykle rzadko...

WILLIAMS w swoim zestawie pokazuje jak wyglądały gry piętnaście lat temu. Zebysmy się dobrze zrozumieli, ja wcale nie twierdzą, że ta gry stanowią dziś coś wartościowego. To autentyczne śmiecie, z zenującą grafiką i jeszcze gorszym dźwiękiem. Chodzi mi jedynie o to, że kiedyś były wielkie. I w swoim czasie miały swoich wyznawców, skłonnych wrzucić do maszynki kolejny żetonik.

Spróbujmy więc na chwilę dokonać eksperymentalnego rozdwojenia jaźni.

WIDZIAŁEM JE WIECZEM

O kurczę, zrywalem się ze szkoły i biegałem do tego salonu w przyczepie gospodarczej. Stałem przy grze DEFENDER i czekałem na swoją kolejke... a gdy się wreszcie dopchałem, rządziłem. Albo ROBOTRON, ale superacka strzelanina. A w JOUST byłem mistrzem Okolicy, nikt mnie nie pokonał. Aha, to jest ten pakiet, już go uruchamiam... moment... ok, idzie. Super, na początek DEFENDER. O rany, pamiętałem to uczucie! O rany, jest taki sam! Ale fajowo się strzela... (5 min). No dobra, teraz JOUST. Ha-ha-ha, jestem najlepszy, chodźcie tu wazyacy! (5 min). Może jeszcze ROBOTRON, już

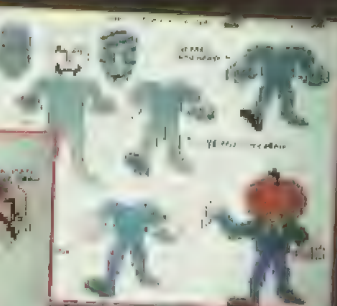
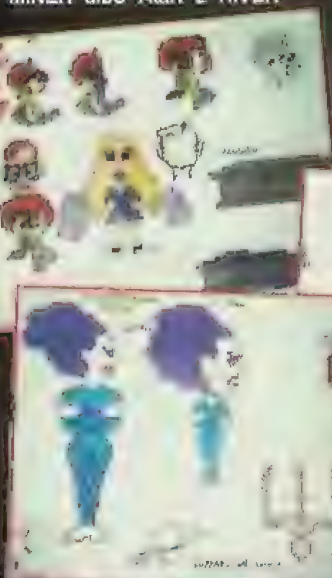
odpalam... (5 min). Dość, tych dwóch pozostałych nie chce już mi się odpalać. Ale ekstra... jutro sobie też pogram!

NASTĘPNEGO DNIA POŻYCZYŁ OD KUMPLA PANDORA DIRECTIVE I Z BRAKU MIEJSCA NA TWARDYM ARCADE CLASSIC POSZŁO DO GAZU. NIGDY ICH PONOWNIE NIE URUCHOMIŁ.

PIERWSZE ŚLISZE!

Do to ma być? Te firmy WILLIAMS, to jacyś dziwni gołkowie, pewnie amulni starci panowie w dobrze skrojonych czarnych garniturach. Czy oni oszaleli, w 1986 roku ośmieszając się takimi kichami? Lepsze gry mam już na emulatorze C-64 albo Spectrum! Taki DEFENDER, co to za śmieć, kiepska grafika i głośniki pierdzą mi jakimś dziwnymi dźwiękami. Albo taki JOUST, totalna żenada! Łatwiej jakimś pajacem i strącać innych

lanca! A gdzie lasery, pociski i inne wynalazki technologii z dwudziestego trzeciego wieku? A te filmiki, na których opowiadają o starych grach jacyś smutni panowie (to pewnie ci z firmy WILLIAMS)? Co mnie obchodzi ich wynurzenia? Eeeeee... lepiej pogram w moją nową, multimedialną przygodówkę albo w pełne baj-



kie, zwracając uwagę na aktualnie obowiązujące trendy i dzieląc się z nami uwagami. Po prostu niemal wszystko już kiedyś było, wszystkie nowe gry stanowią nowe wersje starych, wyświechtanych niczym waciak pomysłów. To może się znużyć. Nie musi, ale może - w dużej mierze zależy to też od ilości. Widziałem na własne oczy kilka tysięcy gier i co

RAID chodziło się na automaty pograć w DEFENDER, MISSILE COMAND, CENTIPEDE czy ROBOTRON. Te gierki pozwalały totalnie się wyżyć, dawały szczęście i wolność za wyzerane od starych grosiki. Miały świetną grafikę, były miodne. A je-



rów i krwi mordercie. ARCADE CLASSICS to ssawa jakiej mało.

■ ■ ■

Widzisz jak różna może być postawa tego samego człowieka? Wszystko zależy od punktu widzenia, oraz momentu, w którym zetknął się z grami komputerowymi. Generalnie jednak chodzi o jedno: co było - nie wróci! I niech już nikt nie zabija legendy próbując ekshumować zwłoki dla pieniędzy!!!

goscinnie

Starozkolny Old-School Man



Gry logiczno-zręcznościowe stały się kiedyś całkiem prężnie rozwijającą się gałąź przemysłu. Jednak zupełnie niespodziewanie, gdzieś około roku 1994 nagle przestały się ukazywać. Dlaczego? Można jedynie przypuszczać, iż firmy produkujące oprogramowanie rzuciły się w wir pracy nad pełnymi przepychu, wielkimi grami multimedialnymi. Wstawki filmowe kręcone z udziałem aktorów bądź też renderowane na stacjach graficznych miały oszłomić i zastąpić dobry pomysł... i tak właśnie było, rzucaliśmy się na te produkcje niczym stado głodnych wilków na ścierwo. Jednak miarka się przebrała, gracze nasycili się już multimediami. I zdaje się, że niektóre firmy

zrozumiały o co chodzi, bo powraca moda na gry w stylu retro ubrane w nowe szaty.

I dobrze. Jedną z firm, które się ocknęły jest SEGA, która jednocześnie z VIRTUA FIGHTER wydała na PC grę BAKU BAKU. Jest to typowa gra logiczna, w oczywisty sposób bazująca na nieśmiertelnym Tetrisie. Z góry spadają

dwa rodzaje klocków, zwierzęta (królik, miś, pies, i inne) i ich żarcie (marchewki, listki, kości). Zadaniem gracza jest układanie klocków tak, aby neutralizowały się nawzajem (spadający pies zżre trzy kości znajdujące się obok niego). Brzmi

dobrze ułożony (i zjedzony) przez jednego z graczy fragment puzzli przechodzi do planszy drugiego aby mu trochę poprzeskadzać... super!

Graficznie BAKU BAKU prezentuje się słicznie, wszystko zostało pięknie

BAKU BAKU



prosto? I tak w istocie jest; prosto aż do bólu ale ooooooch jak przyjemnie... Dołączcie do tego opcję gry we dwoje, gdzie

Sega PC'96

PC WINDOWS'95 1 CD
PENTIUM 90 = 8 MB RAM = 5 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor 800Mark (PC CD) zapowiedź: brak

wyrenderowane, a gdy zwierzątko zjada swój pokarm, obserwujemy fantastyczną animację. Muzyka i efekty jak to w takich grach są radośnie, przyjemne i pomagają się relaksować. Gry takie jak BAKU BAKU THE ANIMAL nie mogą pozostać nie zauważone. Są to prawdziwe perełki, których liczba zmniejsza się z dnia na dzień. A szkoda, bo gry logiczno-zręcznościowe mają całe rzesze zwolenników. Chodby dziewczyn, ale one często się do tego nie przynajają.

Kostas Klitoris



„Bubblowanie” to termin, który przeszedł do historii gier komputerowych. Swego czasu „bubblowali” wszyscy posiadacze Spectrumów, C-64 i oczywiście Amigowcy. BUBBLE BOBBLE zostało też wydane na konsole SNES, MegaDrive, a nawet GameBoy. Powiem więcej, doczekało się nawet kilku części! Niektórzy „bubblują” do dziś, używając emulatorów wymienionych maszynek.

W 1996 roku firma ACCLAIM wydała na PC produkt zatytułowany BUBBLE BOBBLE COMBO. W pakiecie znajdują się dwie gry: BUBBLE BOBBLE i RAINBOW ISLANDS. Ta druga występuje w dwóch wersjach: oryginalnej oraz nowej, odpowiadającej dzisiejszym standardom. Perfekcyjne konwersje z automatów – można o nich powiedzieć. Nie różnią się

niczym od pierwowzorów (poza RI ENHANCED), dokładnie przesampłowano nawet muzykę i odgłosy (BBI).

królowało Spectrum i C-64 zaś Amiga była

BUBBLE BOBBLE

szczytem marzeń każdego gracza. Świeżo upieczeni komputerowcy raczej nie znajdą w tym zestawie nic interesującego. Czas „bubblowania” bezpowrotnie minął.

Kostas Klitoris

Acclaim'96

PC WINDOWS'95 1 CD
486 = 8 MB RAM = 5 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE

Autoryzowany dystrybutor CD PC (PC CD) zapowiedź: brak

Za: kilka lat za późno
Przeciw: nie a nie!

Rzadko zdarzają się gry, które podobnie jak BUBBLE BOBBLE czy RAINBOW ISLANDS niosą w sobie nawet po kilku latach tak potężny ładunek miłośności. Gatunek miłych, o prostej zasadzie i ślicznych zręcznościówek nie pozbawionych też pewnego elementu logiki bezpowrotnie wymiera, mimo prób podtrzymania go przy życiu.

Moda na „starą szkołę” ciągle trwa, czego dowodem jest między innymi ten produkt. BUBBLE BOBBLE COMBO pozwala starszkom na kilka godzin powrócić w radosnej atmosferze do lat bezpowrotnie utraconej młodości; do czasów gdy





FIGHTERS
(kolejny dodatek, który ukazał się w międzyczasie) plus kilkadziesiąt poprawek. Do wyboru dwie kampanie (Ukraina i Kuryle), zaś dla



jacy namierzenie celu i powtarzający komunikaty na HUD – Alt-E (atakuj mój cel) znaczy teraz „atakuj mój cel



U.S. NAVY FIGHTERS GOLD

Nie wiem na jakiej zasadzie U.S. NAVY FIGHTERS (opis w SS'25) odniósł sukces. Gra to ani realistyczna, ani dynamiczna. Trochę niezłej grafiki. No cóż, gusta nie podlegają dyskusji. Wydaje się, że EA ma już tak rozbudowany dział reklamy i marketingu, że potrafi sprzedać wszystko. Zapotrzebowanie rynku było i firma ELECTRONIC ARTS, równolegle pracując nad nową wersją gry (ADVANCED TACTICAL FIGHTERS – opis w SS'37) postanowiła wydać wersję GOLD. Cóż to jest? Połączony U.S. NAVY FIGHTERS z U.S. MARINE

wielbicieli własnych misji zmodyfikowane edytory PRO i QUICK.

Żeby się nie rozpisywać na czterech stronach cennego papieru, wymienię cechy nowego pakietu:

- wprowadzono japońskie jednostki
- zmiany w wyświetlaczach HUD
- można lądować pionowzłotami na dachach budynków
- nowe eksplozje, wybuchy, płomienie, odgłosy walki
- zwiększono skuteczność AIM-54
- zwiększono zasięgi radarów w B-52, Tu-26, Tu-160; zmiany w pracy radarów w F-18, Yak-141, Su-27/33
- ulepszono obsługę joysticka
- zwiększono wpływ ukształtowania terenu na walkę elektroniczną
- zmniejszono skuteczność rakiet SA-7, SA-14, SA-16
- wprowadzono nowe klawisze – kasu-

i wszystkie inne cele tej klasy"

- rakiety HARM mogą namierzać źródła zakłóceń radarowych i poruszające się stacje radiolokacyjne
- cele naziemne mogą walczyć pomiędzy sobą; zwiększono skuteczność czołgowych karabinów przeciwlotniczych
- nowa broń: rakietka SA-N-9
- zwiększono skuteczność rakiet powietrze-ziemia (głównie AGM-65)
- dodano efekt turbulencji podczas niskich lotów i bliskiego mijania się samolotów
- polepszone algorytmy zarządzające walką kontaktową – ułatwiono współdziałanie skrzydłowych i namierzanie atakujących cię przeciwników
- zmniejszono szansę przeżycia pilota katapultowanego nad wrogiem terytorium
- nowe komunikaty radiowe i lepsze

zarządzanie starymi

– polepszenie czytelności map

Powyższe hasła to najistotniejsze zmiany. Poza tym wiele drobnych korekt w algorytmach zarządzających zachowaniem się samolotów. Jeśli jesteś wielbiciele U.S.N.F., wersja GOLD jest przeznaczona dla ciebie. Jednak zbyt wielu nowości się nie spodziewaj. Jeśli NAVY FIGHTERS nie podobało ci się w wydaniu podstawowym nie masz co liczyć, że to cię zaskoczy.

KaYteck

Electronic Arts'96

PC CD 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 8 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: gradient
PS Computer Group (PC CD)

Wielbiciele CRUSADER: NO REMORSE (opis w SS'30), chociaż nie jest ich pewnie zbyt wielu, nie musieli długo czekać na sequel swej ulubionej strzelaniny. CRUSADER: NO REGRET to dalsze losy kosmicznego wojownika. Zaczyna się od niezłego intro, choć nie tak dobrego jak w części pierwszej. Zaraz potem bohater wbiega do pomieszczenia pełnego wrogich żołnierzy. Zaczyna się... zaraz, zaraz, przecież tu nie ma żadnych zmian. Rozpoczyna się gra i ma się wrażenie, że nowy CRUSADER to stary CRUSADER. Co jest?

Pierwsza czynność, która mogła zdemaskować zakres zmian, to

sprawdzenie jak też bohater zachowuje się po dojściu do przeszkody. I o zgrozo, postać znów skacze. Skacze lepiej niż wytresowana zaba. Nie ma płynności, kaszani się animacja i bohater po prostu przeskakuje o pole w bok. To chyba lekka przesada, żeby w nowej edycji pozostawić największą wadę starej gry. Błąd dość rzadko popełniany na rynku gier. Czyżby tak niewiele zrobiono przez ten czas?

Cóż więc nowego? Przede wszystkim filmy, czyli fabuła – przygotowano

sto nowych sekwencji wideo. Poza tym niewielkie zmiany graficzne – na przykład kilka nowych mundurków na przeciwnikach. No i oczywiście nowe etapy, tyle tylko, że z wykorzystaniem starej grafiki. Dawniej coś takiego nazywane było DATA DISK, a nie nową grą.

Całe szczęście, że CRUSADER sam w sobie się nie pogorszył. Gra jest w sumie wciągająca, pomysłowa i fajna, chociaż wszyscy na nią pomstują. Ale sprzedawanie jeszcze raz tego samego za pełną cenę to ruch dosyć niecodzienny. Podobne rozterki miałem omawiając w zeszłym numerze nową edycję SPACE HULK, tyle, że tam zmieniono całą grę pozostawiając tylko atmosferę i założenia pierwowzoru, a tutaj pozostawiono cały kod (ze skaczącym bohaterem, który teraz denerwuje jeszcze bardziej) i zmieniono układ pomieszczeń i korytarzy. Nawet nie postarano się o płynniejszą akcję – często trzeba czekać sekundy zanim przesunie się widok.



Zapewne gra pełna jest różnych poprawek, ale naprawdę dość niewiele interesuje mnie fakt, że wybuchy są troszeczkę większe, czy że w niektórych teksturach są zmiany kolorów. Nawet wprowadzenie niewielkiej liczby nowych elementów to za mało. Zmiany kosmetyczne to nie nowy klimat. A już na pewno nie nowa gra. Ocenę 50 gra dostaje dlatego, że nadal jest to niezła pozycja, choć gra się w nią z mniejszym zapałem mając za sobą część pierwszą. Klimat ten sam, atmosfera nie zmieniła, nawet pomysły i zagadki bardzo podobne...

KaYteck

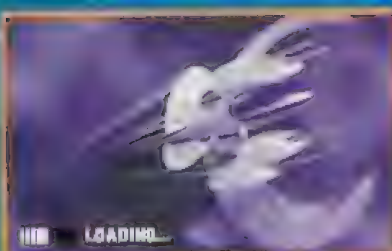
P.S. Posiadacze Gravis'a niewątpliwie się ucieszą – teraz gra obsługuje bezproblemowo tę kartę dźwiękową.

CRUSADER: NO REGRET



Origin'96

PC WINDOWS'95 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 83 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: październik
IPS Computer Group (PC CD)



LOADING THE GUN

- Zanim wlepisz do trzeciego sektora, poszukaj dobrze na zachodzie. Mnóstwo amunicji.

WALKING THE LINE

- Uciekający statek leci zawsze tam samo, naucz się jego trasy. Napierow strzelał z MISSILES, a potem użył SWARMERS.

- Leć za skłonieniem pod korytarz skróć dwa razy w prawo. Niezbity dużo amunicji, ale zawsze.

- Na samym końcu drogi uciekającego statku, po prawej stronie znajduje się sekretne miejsce z power-upem „CHAOS WORKS”.

THE END

- Po podniesieniu drugiego gościa leć jak najdalej na północ - cała kupa dodatków.

- Po odstawieniu sapera leć na zachód.

THE SECRET

- Po pierwszym polu minowym leć na północny zachód (wieżyczka). Teraz leć przy brązowych skałach na południowy zachód, aż zobaczysz stalową platformę. Zniszcz trzy budynki i poszukaj nowego farcastera.

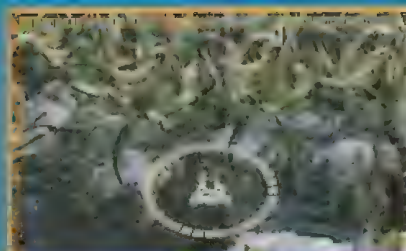
- Gdy odnajdziesz Dr. Welby leć przy skałach na zachodzie.

- Rozwal duży statek i pobiegaj na południowy zachód - ukryty kanion!

- Zachowaj ciałą krew i nie kręć się jak eszale. Używaj tylko silnych broni, nie ma czasu na zabawę. Zniszcz wszystkich w każdym sektorze i upnij przelaznik od odpowiednich drzwi.

- Po rozwaleniu pierwszego „dużego” zawróć i wejdź do nowego farcastera.

- Drugie drzwi w pierwszej sekcji otwe-



- tym sektorze wróć do pierwszego, gdzie znajdziesz nowy farcaster.

- Na samym końcu rzeki, po lewej stronie znajdziesz sekretne miejsce z bonusami.

- Pomieszczenie, w którym musisz wyróżnić wszystkich aby otworzyły się drzwi. Wróć do niego po otwarciu następnego sektora.

- Zniszcz pierwszy duży statek i wal do ściany przy purpurowej wieży. Wleć do nowej dziury, rozwal wszystkie bunkry i pozbiierz przedmioty.

THE SECRET

- Gdy wygrasz pierwszą polyczkę otworzy się sekretne miejsce na południe od miejsca startu.

FIRE FIGHT (opis w SS'38) to przeświata na glerka. Wygląda znakomicie, brzmi rewelacyjnie i jest megamielna. Oto garść tipsów i sekretnych lokacji, dzięki którym pozostaniecie dłużej w powietrzu. Warto się dobrać nawet po ukończeniu misji, aby nie zostać bez amunicji w kolejnej!

THE SECRET

- Południowy wschód od miejsca startu: mnóstwo amunicji.

- Po zniszczeniu pierwszego celu leć na północny zachód. W kanionie znajdziesz mnóstwo pocisków.

- Po zniszczeniu drugiego celu leć na zachód. Znajdziesz ukrytą pod drzewami odnowę tarczy.

- Od miejsca lądowania leć na południowy wschód. Za palmami znajdziesz odnowę tarczy.

THE SECRET

- Po wyrzuceniu trzech ładunków wróć do rur, przenies się do poprzedniego sektora i wróć do miejsca startu. Znajdziesz nowy farcaster, przeleć do nowego sektora i pozbiierz wszystkich MIA.

- Zestrzel wieżę z wentylatorem, pojawią się trzy nowe ładunki.

THE SECRET

- Gdy wypełnisz już zadania, udaj się na miejsce lądowania. Teraz leć na południe i przeszukaj skały. Znajdziesz przejście, a za nim podwójną tarczę.

- Na północ od miejsca lądowania jest jeszcze jedno tajne miejsce, które można obejrzeć.

THE SECRET

- Po zakończeniu zadania wróć do drugiego sektora. Znajdziesz nowy farcaster, który przeniesie statek do sekretnego miejsca.

THE SECRET

- Pierwsze ciekawe miejsce znajduje się za kamieniami, tuż obok pierwszego celu.

- Gdy rozwalisz duży statek leć na zachód, aż do końca. Za pierwszymi dodatkami znajduje się sekretne przejście.

THE SECRET

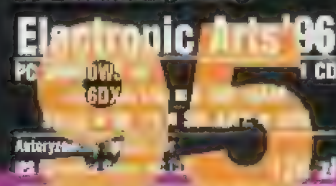
- Po oczyszczeniu drugiego sektora wróć do pierwszego. Znajdziesz nowy farcaster przenoszący do miejsca z mnóstwem pocisków.

- Rozwal wszystkie budynki w ostatnim sektorze, cofnij się o jeden. Zlokalizuj obsuniętą ścianę między dwiema wieżami. Znajdziesz pociski i odnowę tarczy, uwaga na miny!

- Na samym końcu, tuż przy miejscu lądowania zacznij lecieć w przeciwnym kierunku (strzałka ma być na ogonie). Znajdziesz nowy korytarz, duży statek przeciwnika i mnóstwo dodatków.

THE SECRET

- Rozwal dwa budynki z mackami i leć na południe. Otworzy się nowe przejście z mnóstwem ciekawych rzeczy.



FIRE FIGHT

a potem przez trawę na północ. Znajdziesz nowy farcaster i mnóstwo ciekawych rzeczy.

THE SECRET

- Zanim użyjesz odblokowanego farcastera leć przy kamieniach na maksa na południe.

- Drugie sekretne miejsce znajduje się na północny zachód od farcastera, jest strzeżone przez trzy wieżyczki.

THE SECRET

- Po rozwaleniu drugiego dużego statku leć na południe, znajdziesz najmoc-



niejszy power-up „CHAOS WORKS”. Uwaga: miejsce silnie strzeżone!

- Po zniszczeniu ostatniego celu leć na zachód, oprócz dużego czarnego statku jest tam sekretne miejsce.

- Zbierz wszystkie skrzynie i leć na maksa na północ po prawej stronie rzeki. Nowy farcaster. Przyjmij gościa na pokład, leć na północ i wysadź go przy statku. Uwaga! Końcówka zacznie atakować, rozwal go i pozbiierz morze amunicji.

rają się, gdy oczyścisz trzy sektory.

THE SECRET

- Wyczyść trzeci sektor, przy wlocie do czwartego wykroć i leć do tyłu (strzałka na ogonie). Za polem minowym jest mnóstwo dodatków.

- Gdy rozwalisz wszystko w czwar-



THE SECRET

Na samym końcu wielki cheat dla desperatów. Podczas gry wcisnij klawisz C, W i szary PLUS a potem F12. Wejdiesz do cheat menu, gdzie będziesz mógł ustawić nietykalność, odnowić pancerz oraz uzbrojenie. Tania sztuczka, ale może się przydać gdy po kilku godzinach tej samej misji ma się już jej dosyć... używaj tylko w krytycznych momentach.

Gulash





zebrania czarnych akolitów, widzimy ludzi zaatakowanych śmiertelnym wirusem mutagennym, gwałcone niewiasty... a całą tę smutną rzeczywistość przedstawia lektor o barwie głosu, która sprawia, że od razu chce się zamknąć w szafie i długo nie wychodzić. Ten okropny nastrój pryska jednak w dużej mierze tuż po rozpoczęciu gry. Rozwiązania graficzne, za pomocą których stworzono otoczenie i przeciwników są dosyć

nią. Pamiętaj, by przyjmować wszystkie zlecenia. Byłbym zapominał, nie zabijaj zleceniodawców bo możesz się „zawiesić” – nie będziesz mógł w żaden sposób ukoń-

pakiet przydatnych urządzeń. Gdy zarobisz lub ukradniesz nieco złoci-szy, będziesz mógł wybrać się na zakupy – centrum handlowe składa się przede wszystkim ze zbrojni-strza, płatnerza i łapiducha. Każdy z nich coś za twoje złoto z pewnością ci zaoferuje. Pamiętaj, że broń lepiej jest kupować u dostawcy rebeliantów – ma taniej.

Generalnie gra jest fajna i wciągająca. Średni poziom wykonania tuszuje dosyć zajmująca fabuła, która jak na mój gust jest nazbyt liniowa. Niestety, autorzy STRIFE nieco się spóźnili – gdyby wydali swą grę pół roku temu mieliby szansę na większy sukces – a tak WIT-

STRIFE

Konkurencja na rynku klonów DOOM jest tak silna, że kolejne firmy starają się za wszelką cenę dodać coś od siebie. Na ogół mamy do czynienia z elementami znanymi z gier RPG. Podobnie jest ze STRIFE. Doszła fabuła, rozmowy z napotkanymi ludźmi, wykonywanie różnych misji, zarabianie pieniędzy, możliwość kupowania i znajdowania rozmaitych przedmiotów. Można by nawet rzec, że STRIFE jest bardzo prostą RPG, ale ja takiego twierdzenia bym nie zaryzykował – jest to jednak gra dosyć prosta, zaś jej sednem cały czas pozostaje krwista walka, a nie eksploracja nieznanych terenów.

Akcja toczy się w dziwnym świecie, który powstał po uderzeniu w Ziemię komety. Żeby było straszniej, Intro wprowadza nas w tajemne

mało sugestywne. Chociaż trzeba przyznać, że gra jest bardzo płynna. W STRIFE istotną rolę odgrywa fabuła. Musisz rozmawiać z napotkanymi postaciami – niektóre będą bardzo rozmowne, inne będą cię splawiać. Jednak próbować musisz, gdyż konwersacja to podstawowa

czyć gry. Bacz też byś nie zadarł z rebeliantami – musisz działać po właściwej stronie.

Wprawdzie miejsce akcji – miasto z różnymi przyległymi częściami – jest dosyć spore, ale jak na dzisiejsze standardy tryb VGA, w którym pracuje STRIFE to trochę za mało. Także przeciwnicy opracowani są bardzo słabo – szczególnie z bliska wyglądają beznadziejnie. Chociaż trzeba przyznać, że programiści się starali – postacie giną na różne efektowne sposoby, a niekiedy nawet wykonują manewry podczas walki. Jednak to nie ratuje sytuacji, gdyż walka to chyba najsłabszy punkt gry. Po prostu nie czuje się zabójczej atmosfery, którą w innych grach budują ambitniejsze rozwiązania. Poza tym na domiar złego postaci występujących w grze tak naprawdę jest dosyć niewiele. Sprawę ratują napotykanie rozmówcy – ci na ogół różnią się między sobą. Algorytm zarządzający terenem akcji zachowują się poprawnie, ale nie są to na pewno rozwiązania topowe. Cieszą oko rozmaite tekstury (których też mogłoby być więcej) i z rzadka jakieś ciekawe bajery – wybijalne okna, kapiąca woda...

Podczas swej wędrówki będziesz znajdował szereg rozmaitych przedmiotów – najważniejsze to broje i broń, ale z pewnością szyb-

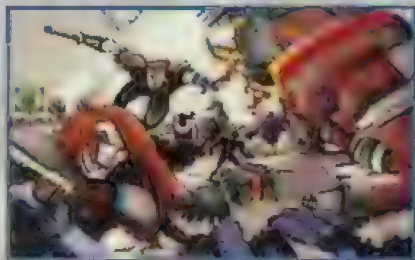
CHAVEN, czy CYBERMAGE zaprezentowały dość podobny pomysł. Poza tym nadchodzi era QUAKE – trudne czasy dla konkurencji. Nie sądzę by produkt grupy ROGUE w ogóle zabłysnął, a szkoda, bo gdyby jakość pomysłów równała się realizacji to niewątpliwie nota byłaby wyższa. Jednak mimo wszystko sądzę, że warto znaleźć trochę czasu i zagrać w STRIFE. Pamiętaj by nie liczyć zbyttno na klimat RPG – ta gra to nieco bardziej rozbudowany DOOM.

KaYteck

Rogue Velocity'96

PC DOS/WINDOWS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 40MB HDD
VGA/SVGA ■ SB AWE ■ GUS

Za: fabuła, rysunki postaci
Przeciwnicy: rozwiązania graficzne 3D





Dotychczas MICROSOFT nie angażował się w większe inwestycje na rynku gier komputerowych. Co jakiś czas pojawiał się kolejny FLIGHT SIMULATOR, lub też jakiś golf. Jak na tak gigantyczną firmę to naprawdę znikome zainteresowanie grami. Jednak wraz z pojawieniem się Windows'95 sytuacja się zmieniła. Zgodnie z oficjalną linią programową Windows'95 to system operacyjny nadający się dokładnie do wszystkiego. A więc także najlepsza platforma do gier.

Polityka Microsoftu nie ograniczyła się do hasła – programiści przygotowali platformy dla gier pozwalające na wydajne zarządzanie grafiką i dźwiękiem – starszy WinG i obecnie obowiązujący Direct-X. Jednak samo przy-

ciekawy. Akcja gry toczy się na różnych planetach, przy czym walka nie ogranicza się do latania nad powierzchnią gruntu i strzelania do wszystkiego co się rusza. Jeśli się wzniesiesz odpowiednio wysoko, przebijesz się przez powłokę chmur i twój myśliwiec będzie toczył bój w górnych warstwach atmosfery, a może nawet w bliskiej przestrzeni międzygwiezdnej – miejsce chmur zajmuje czarna przestrzeń rozświetlona tysiącem gwiazd.

HELLBENDER



tego dochodzi fakt, że atakowany jesteś całymi stadami. Podobnie jest w przestrzeni kosmicznej. Trochę lepiej ma się sprawa

czas walczy w tym samym pojeździe, który w każdych warunkach zachowuje się tak samo, zaś przeciwko bohaterowi stają ci sami przeciwnicy.

Są trzy kategorie wrogów: latający, poruszający się po ziemi i wszelkiego rodzaju instalacje stałe. HELLBENDER to gra stojąca na wysokim poziomie, jednak autorzy nie uszegli się błędów – walka to tutaj najsłabszy element. I nie chodzi mi o rozwiązania techniczne, gdyż oko cieszą wspaniałe wybuchy i eksplozje, rakiety zostawiają fantastyczne półprzezroczyste smugi, zaś wszystkiemu towarzyszą odgłosy rodem z kosmicznego pola boju. Nieco szwankuje klimat. Praktycznie te same prawa rządzą zachowaniem się przeciwników zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i w podziemnych tunelach. W dodatku klimat walki jest nieco chaotyczny – na

w tunelach, w których ograniczenia przestrzeni minimalizują chaos naziemnych zmagani. Jednak i tu klimat niekiedy kuleje, gdyż generalnie w całej grze inteligencja postaci ogranicza się do bezpośrednich frontalnych ataków metodą „na nosorożca”.

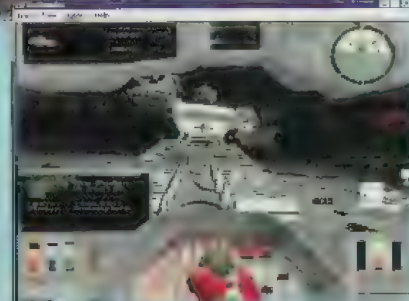
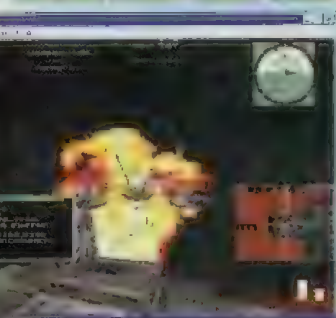
Tryb Multiplayer, podobnie jak w MONSTER TRUCK MADNESS pozwala na walkę ludziom, których PeCety połączone są kablem, modemami, siecią i oczywiście Internetem. Warto jeszcze dodać, że gra obsługuje akceleratory 3D, dzięki którym pracuje w trybie Hi-color.

Najmocniejszym jej atutem jest perfekcyjny świat, w którym toczy się bój. HELLBENDER to po prostu niezła, pomysłowa gra. Z uwagi na to, że jest pierwszym większym ruchem MICROSOFT na rynku gier powinno się ją zaliczyć niemal obowiązkowo.

KaTeck

gotowanie platformy nie wystarczyło – powstała niedawno inicjatywa HOT FOR WINDOWS, której zadaniem jest wspomaganie autorów piszących gry pod Win'95, a także opracowywanie własnych gier. Pierwszy „rasowy” produkt tej grupy z magicznym logo MICROSOFT na pudełku to właśnie HELLBENDER – kosmiczna strzelanina. Już wkrótce następne tytuły – na przykład FLIGHT SIMULATOR 6.0.

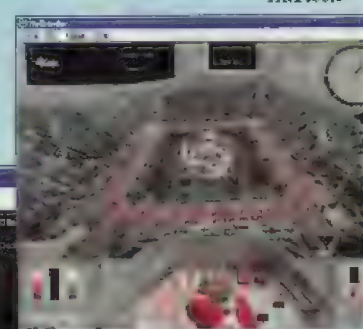
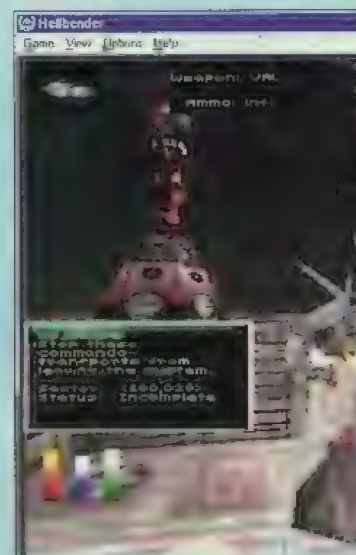
Autorzy HELLBENDER postawili przed sobą dość śmiało, a co za tym idzie trudne zadanie. Mianowicie postanowili stworzyć bardzo złożony świat, w którym toczy się akcja gry. Planety miały być jak najbardziej sugestywne. Gracz miał się czuć swobodny, wolny w komputerowej przestrzeni. Trzeba przyznać, że generalnie gra spełnia wiele z tych założeń i zapowiedzi. Oczywiście nie ma mowy o jakiejś ludzkiej wirtualnej rzeczywistości, ale jak na symulatoro-strzelaninę krajobraz walki jest



Na powierzchniach planet rozmieszczone są wrogie instalacje militarne, które niszczysz przy pomocy bardzo wyrafinowanych środków bojowych, ale to nie wszystko. Jak powszechnie wiadomo to co wystaje nad ziemią to jedynie wierzchołek całej infrastruktury, której serce znajduje się pod ziemią. Zupełnie jak w budowanych w okresie międzywojennym fortyfikacjach – np. linii Maginota, czy też w znajdującym się niedaleko Poznania Międzyrzeckim Rejonie Umocnionym. Jak zapewne się domyślasz możesz znaleźć wejście do tych tuneli i pomieszczeń – wiele z twoich celów będzie właśnie pod ziemią.

Przy dużej dozie pobłażliwości HELLBENDER można by przedstawić jako trzy w jednym – pod ziemią wygląda jak DESCENT, tuż nad planetą to strzelanka w stylu RETRIBUTION, COMANCHE, zaś latanie w kosmosie przypomina kosmiczne symulatory – WING COMMANDER, X-WING. Oczywiście te trzy elementy są ściśle powiązane. Gracz cały

przykład tuż nad planetą wszystkie myśliwce poruszają się bardzo szybko i są z reguły nadzwyczaj małe, co nadaje potyczce charakter bezmyślnej kotłowania a nie wyrafinowanej akcji. Do



Microsoft'96

PC WINDOWS '95 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB AWE ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź grudnia
Microsoft (PC CD)

Za: złożony, sugestywny świat



przeznaczyć na dodatkowe „bajery” graficzne. Niestety takie rozwiązanie znacznie obniża realizm symulatora. Jednak SILENT THUNDER nie aspiruje do miana symulacji przez duże „S”. Ta gra miała być ładna, łatwa i przyjemna, a już na pewno wciągająca. I taka jest.

LADNA...

... jest niewątpliwie – wystarczy spojrzeć na screeny. Gra wygląda fajnie z trzech powodów. Po pierwsze, teren jest płynnie pokafkowany

– ma się wrażenie lotu nad prawdziwą ziemią, a nie nad kanciastymi górami. Choć z rzadka nienaturalne kąty jeszcze się pojawiają. Niekiedy wydaje się, że górtwórcze zapędy wzięły górę nad zdrowym rozsądkiem –

w szczególności teren w scenariuszu rozgrywanym się w Korei wygląda jak jeden wielki łańcuch górski. Niestety zdarza się, że jednostki naziemne znajdują się na nieprawdopodobnie ostrych stokach – to jeden z poważniejszych błędów warstwy graficznej.

Po drugie, tekstury wypełniające wszystkie obiekty, a także tworzące krajobraz są bardzo starannie opracowane. Mają sugestywne kolory i co najistotniejsze, jest ich wiele rodzajów. Trzy odmienne strefy klimatyczne tworzone są tymi samymi metodami, ale poszczególne elementy składające się na obraz terenu różnią się na tyle, że nie ma się wrażenia zmiany jedynie kolorów. O dokładności szaty graficznej może świadczyć fakt, że przy jezdniach stoją różne znaki drogowe.

I po trzecie, wygląd celów i walki. Wszelkie jednostki przygotowano bardzo dokładnie, co najlepiej widać podczas oględzin własnego samolotu. Jednak trzeba przyznać, że pod względem przygotowania modeli uzbrojenia gra nie szkokuje aktualnie już nawet w SVGA nie bardzo można tym elementem szokować. Klimat boju natomiast zaskakuje zdecydowanie na plus. Wybuchy są bardzo realistyczne – po jednym efektywnym nalocie na lotnisko przeciwnika pole walki wygląda fenomenalnie. Czuje się, że Dziką Świnia to samolot dla ludzi, których rozpiera żądza niszczenia. Płonienie, dym i wybuchy rywalizują ze sobą czego będzie na ekranie najwięcej. Pod względem „ognościści” SI-

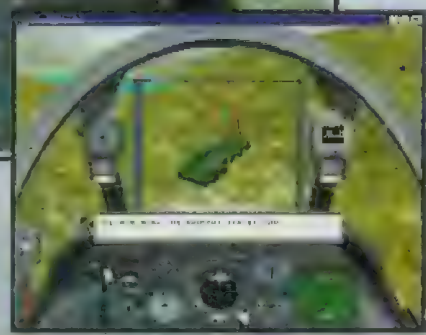
SI

Bylbym wdzięczny gdyby ktoś uzasadnił mi, dlaczego ta gra ma tytuł SILENT THUNDER, co na polski można przetłumaczyć CICHY GRZMOT. Kiedyś miałem wątpliwą przyjemność stać niedaleko A-10, którego pilot wykonywał procedurę naziemnych testów silników. Umieszczone ponad kadłubem dwa dwuprzepływowe silniki odrzutowe robiły tak potworny hałas, że niemal zrywało asfalt, nie mówiąc już o włosach na głowie. Kiedy A-10 nisko przeleci nad człowiekiem wydaje się, że właśnie mieliśmy do czynienia z lotną jednostką piekielną. Mogę sobie jedynie wyobrazić co się dzieje, jak pilot tego byłaka postanowi

sobie jeszcze postrzelać albo zrzucić jakąś pigułę. SILENT to stanowił kiepski przymiotnik.

Swego czasu A-10 TANK KILLER (opis w SS'7) był bardzo istotną grą w dorobku grupy DYNAMIX. Ugruntował jej pozycję na rynku, no i oczywiście przyniósł pieniądze na dalsze inwestycje. Wydawało się, że o A-10 DYNAMIX zapomniał, jednak decydenci z SIERRA, która w międzyczasie przyłączyła do siebie DYNAMIX, postanowili wydać drugą część (tzw. sequel). Założenia nowej edycji były bardzo proste – ten sam klimat i praktycznie takie same opcje w kompletnie nowej szacie graficznej.

Tak nawiasem mówiąc, to coraz częściej ma się wrażenie, że potentatom rynku gier brakuje pomysłów – pojawiają się stare miodne gry wydane na dzisiejszym poziomie technicznym. Z jednej strony to dobrze, bo w dobre gry zawsze warto pograć, a szczególnie po dłuższej przerwie, zaś druga strona medalu to fakt, że gracz płaci jeszcze raz za



ten sam pomysł. Zapotrzebowanie jednak jest, więc wydaje się, że wszystko w porządku.

Gra chodzi tylko pod Windows'95 i oczywiście korzysta z bibliotek Direct-X. Twórcy gry zapewniali o nowym wspaniałym modelu tworzenia krajobrazu, który zdystansuje aktualnie znajdujące się na rynku symulatory. Zarazem prawda to i puste przechwałki. Prawda, gdyż faktycznie model graficzny terenu jest bardzo dokładnie opracowany, nowatorski i trzeba przyznać elektony. Jednak o zdystansowaniu nie bardzo można mówić – przyjmijmy, że SILENT THUNDER jest w czołówce. Jednak jedna rzecz stanowczo przemawia na niekorzyść omawianej gry – trzeba pamiętać, że teren walki jest bardzo ograniczony. Jeśli przypomnieć sobie wydany swego czasu przez OCEAN symulator F-29 RETALIATOR będziecie wiedzieli o co chodzi. Tamta gra też zaszokowała graficznie i także teren, nad którym odbywały się podniebne wojaje był dosyć mały. Komputer nie buduje pola walki z przygotowanych elementów – w tych grach wszystko jest uprzednio zaplanowane. Zoszczędzoną moc obliczeniową można



Sierra'96

PC WINDOWS 95 1 CD
486DX2/66 = 8 MB RAM = 27 MB HDD
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) 127 zł
Za: ?????
Przeciw: ?????

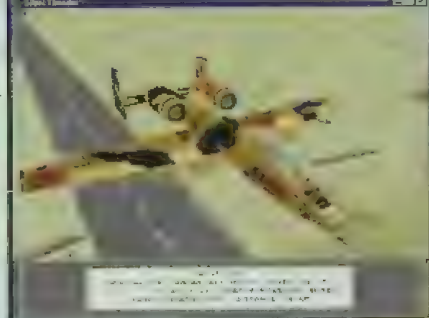
LENT THUNDER kasuje, jak dotychczas, najbardziej wybuchowy symulator/strzelaninę – THUNDER-HAWK 2 (opis w SS'32). W tamtej grze ogniasty charakter nadawała nieprawdopodobna ilość wybuchów, zaś tutaj połączono to z realizmem i wyczuciem. Chociaż i tak niekiedy ma się wrażenie, że lata się w ogniu, a nie w powietrzu.

LATWA...

Realia rządzące grą są dosyć nieskomplikowane. Kilka klawiszy kontroluje całą symulację, zaś model lotu jest bardzo przyjazny dla domowego pilota. Fakt, że A-10 Thunderbolt II to dosyć stabilna maszyna, ale loty tuż nad ziemią, podczas których samolot idzie jak po sznurku to lekka przesada. Poza tym łatwość obsługi to przede wszystkim prostota w obsłudze systemów bojowych. Wszelkie cele namierza się jednym przyciskiem, odpala drugim i już można

przyfrontowe i zadania bliskiego wsparcia własnych wojsk. Podobnie jak w poprzedniej edycji, większość misji jest niezwykle dynamiczna i musisz się nieźle sprężyć, gdyż lwia część zadań ma limity czasowe – zniszczenie wyrzutni SCUD przed odpaleniem, zbombardowanie lotniska ze stojącymi na pasach bezbronnymi samolotami... Wszelkiego rodzaju komunikaty radiowe odgrywają zasadniczą rolę. Często będą się zmieniać twoje cele, a jeszcze częściej będziesz musiał współpra-

postarać się najpierw zdjąć obronę przeciwniczą przy pomocy rakiet Maverick. Poza tym bądź opanowany i przygotowany na to, że za każdym drzewem czai się gość z wyrzutnią, który mieni się łowcą Dzikich Świń – omiń jego żądło, a potem sprawdź jak z piechociarzem radzi



LENT THUNDER

tecnie jak najdoskonalsze nowinki techniczne (być może cierpi prestiż trafionego); bomby kasetowe Mk. 20 Rockeye II, CBU-52 i CBU-58 tworzące na ziemi prawdziwe pola śmierci; zasobnik z rakietami niekierowanymi LAU-131; broń zapalającą CBU-72 FAE, która rozpałi każde ognisko lepiej niż najdokładniej wyszkolony harcerz; pojemnik napalmowy BLU-27, dzięki któremu wymienisz piechociarzom tlen na oleistą gorejącą ciecz; przeciwlotniczy AIM-9 M Sidewinder; zasobnik antyradiolokacyjny ALQ-131.

WCIAGAJĄCĄ!

Gra jest cool. Jeśli grałeś w A-10 TANK KILLER dobrze wiesz czego się spodziewać, jeśli nie – zagraj.

KaTeck

cować z jednostkami naziemnymi.

A-10 to dość wytrzymały kawał metalu, ale bez przesady. Panujące przekonanie o niezniszczalności tego samolotu to raczej legenda. Większość optymistycznych założeń – typu: „Lot z odstrzeloną połową skrzydła: 2h” to teoria, gdyż przecież nikt nie strzelał do biednych pilotów z ostrej amunicji. by zobaczyć czy się utrzymają w powietrzu bez znacznej

sobie działa o wadze i wielkości samochodu strzelające pociskami z uranowym płaszczem.

Skoro mówimy o uzbrojeniu to nieco rozszerzył się asortyment środków powietrze-ziemia w porównaniu z poprzednim wydaniem gry. Do wyboru masz: znane każdemu pociski Maverick, które w wielu częściach naszego globu bronią amerykańskiego stylu życia; klasyczne bomby Mk. 84 (większa) i Mk. 82 (mniejsza) będące niezbitym dowodem, że – toporne i proste środki bojowe zabijają równie sku-

części samolotu. Nieśmiertelny podczas Pustynnej Burzy przewaga jednej ze stron sprawiła, że nie był to miarodajny test wytrzymałości maszyn. Prawdą jest natomiast, że projekt samolotu zakładał zwiększoną odporność konstrukcji i rozmieszczenie systemów pokładowych minimalizujące szanse zestrzelenia, szczególnie przez artylerię przeciwlotniczą.

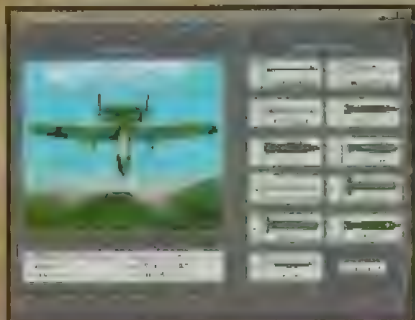
Mimo wszystko podstawową zasadą jaką powinien kierować się podczas walki jest unikanie zagrożeń. Tak więc lataj nisko, każde wystrzelenie środków obronnych łączy z manewrami utrudniającymi śledzenie samolotu i ogólnie uważaj. Podczas ataków na instalacje naziemne

cieszyć się kulą ognia. Instrukcja do gry ogranicza się do wkładki w pudełku kompaktu i jednej kartki formatu A4. Dla dociekliwych jest jeszcze komputerowy manual – coś w rodzaju standardowego HELP'u. Jednak mimo wszystkich ułatwień gra nie nabiera charakteru strzelaniny. Podstawowe prawa walki lotniczej potraktowano całkiem serio.

PRZYJEMNA...

Teren walki to trzy odmienne scenariusze – Kolumbia, Zatoka Perska i Korea. W każdym z nich ktoś odważył się podnieść rękę na najwyższe dobro ludzkości – światowe bezpieczeństwo. Ty jako pilot wchodzący w skład zapewne bardzo elitarniej jednostki wojskowej masz za zadanie przeciwstawić się złu tego świata. Niewątpliwie zaszczytna rola.

Przed tobą rozmaite misje – głównie jednak związane z charakterem tego dość nietypowego samolotu, czyli: ataki naziemne na instalacje





Wszelkiewiat – nieskończone źródło zagadek naukowych. Temat spekulacji, hipotez, rozmaitych grac... Zrozumieć Kosmos to tak jakby pojąć istotę istnienia. Jednak mimo wysiłków wielu naukowców księga opisująca wszechświat nadal zawiera wiele białych kart, które nieprędko wypełnią się pewnikami. Niewyobrażalna pustka to stały element ludzkiego życia, a więc także źródło natchnienia dla wielu pisarzy tworzących gatunek science-fiction. Twórcy literatury fantastyczno-naukowej to grono rozmaitych postaci. Jedni starają się przybliżyć i wyjaśnić liczne tajemnice stawiając śmiałe hipotezy, których bronią racjonalnymi dowodami – tych nazywamy raczej futurologami, gdyż przede wszystkim starają się oni przewidzieć rozwój techniki, czy też ewolucję praw socjologicznych. Książki innych to przede wszystkim mniejsza lub większa fantazja – takich autorów jest więcej, ich powieści służą głównie rozrywce. Zarówno pierwsi jak i drudzy mają wielu zagorzałych czytelników na całym świecie. Ten gatunek ma naprawdę rzeszę wielbicieli.

Co za tym idzie, muszą być też gry komputerowe w tym stylu, gdyż twórcy gier odwołują się niemal do wszystkich elementów tworzących kulturę masową. Poza tym jaki temat oprócz science-fiction jest tak bardzo związany z szeroko pojętym hasłem: komputery. Tak więc gry o-ł musiały się pojawić. Z początku były to przygodówki,

choćby dlatego, że w ogóle na początku były głównie przygodówki.

Mielismy więc przygody różnych bohaterów latających się po niezliczonej ilości planet, spotykających obcych, uciekających przed obcymi i walczących z obcymi. Własem mówiąc wszelka interakcja z pozaziemskimi formami życia to podstawowy element fantastyki naukowej. Człowiek to zwierzę stadne i widocznie nawet w skali globalnej dąży do znalezienia sobie przyjaciół. W dodatku rzeczą trudną do zrozumienia jest fakt, że w całym olbrzymim kosmosie, pośród galaktyk i niezliczonej ilości gwiazd, a także na podobnych do naszej planetach, które na pewno istnieją co udowodnił Polak, pan Wołoszyn, nie powstało życie. Czyżbyśmy byli aż tak wyjątkowym wyjątkiem? Wiele w to powątpiewa, bo i dlaczego miało być tak być. Ja także uważam, że gdzieś jakieś życie musi być i dlatego bardzo ucieszył mnie fakt, że Amerykanie znaleźli w meteorycie jakieś nieżywe życie. W dodatku, chociaż myślałem, że czasy, w których rosyjscy naukowcy muszą być zawsze pierwsi już minęły, moskiewskie agencje prasowe podały, że Rosjanie też znaleźli nieżywe życie z Kosmosu i to w dodatku jeszcze lepsze niż amerykańskie, tylko zdarzyło się to pod koniec wiosny, a więc podczas kampanii wyborczej i umknęło to światowej uwadze skupionej na kolejnych sondażach. Chociaż muszę przyznać, że za takich Obcych jak w nowej superprodukcji kinowej – INDEPENDENCE DAY – ja dziękuję (nie mówiąc już o kultowej trylogii ALIENS).

Wracając do tematu – po przygodówkach zaczęły pojawiać się pierwsze symulacje i gry strategiczne. Symulacje z początku to po prostu strzelaniny, zaś strategię wyko-

rzystywały temat na zasadzie, że przy wszystkim – od życia mrówek i innych insektów, przez gospodarowanie miastami i fermami, do zarządzania planetami i galaktykami, trzeba myśleć. Brakowało gier (i brakuje nadal) pozwalających poczuć się wolnym w bezkresnej otchłani, gier w których mogłoby się podróżować, walczyć i handlować, czyli po prostu żyć. Żyć w innej, kosmicznej rzeczywistości. Jak dotychczas najlepszą tego typu grą był PRIVATEER, miał wady – to fakt, ale twórcy zawarli coś w tej grze co sprawiło, że niekiedy człowiek czuł, że znajduje się w innym świecie. Pewnymi namiastkami tego klimatu były takie tytuły jak kolejne odcinki sagi WING COMMANDER, czy klon X-WING. Chociaż szczególnie mówiąc wymienione tytuły to po prostu dobre symulatory osadzone w kosmicznych realiach. Kompleksowych symulacji (nie symulatorów) wydano tyle co nic. Dochodzimy więc wreszcie do BATTLECRUISER.

Najpierw parę danych z półki „najbardziej chwytliwe” – grę robiono przez cztery lata i wydano na nią przeszło milion dolarów. Przez ten czas producenci bankrutowali, zespół przejmowali kolejni producenci po czym znów bankrutowali. Jednak założenia tej gry były na tyle śmiałe i fascynujące, że tytuł po chwilowych przerwach pojawiał się znowu. Wreszcie na koniec wydany został przez TAKE 2. Czym jest BATTLECRUISER: 3000AD? Jak to ładnie powiedział mój znajomy, ta gra to niemalże Kosmos.

Gracz jest dowódcą wielkiego (choć nie wiem jakie są standardy w trzecim tysiącleciu) bojowego statku kosmicznego. Wydaje się więc, że mamy po prostu do czynienia z symulatorem. Nic bardziej mylnego. Symulator, owszem, to jeden z elementów gry, ale bynajmniej nie podstawowy. Twój statek kosmiczny to w pełni samowystarczalna jednostka bojowa przeznaczona do długich lotów (coś a'la STAR TREK) międzysystemowych. Działasz w pojedynkę, ale nie oznacza to, że jesteś słaby. Na twoim krążowniku dokują mniejsze myśliwce, ładowniki, sondy i inne przydatne latające maszyny. Poza tym zabierasz na pokład naprawdę sporą ilość uzbrojenia – rozmaitych przyrządów wojennych jest mnóstwo, co świadczy o tym, że cywilizacja ziemską rozwija się statym, dobrze znanym tokiem.

Jednak walka to nie wszystko. Dowódca olbrzymiego statku bojowego musi przede wszystkim myśleć. I to

właśnie będziesz głównie robił podczas tej gry. Do twoich obowiązków należy zarządzanie statkiem, ładunkiem i 140 członkami załogi. Wszyscy ludzie którymi dowodzisz charakteryzują się licznymi, zmiennymi parametrami, które w istotny sposób wpływają na przebieg rozgrywki, a nawet na zakres twoich działań. Masz na pokładzie specjalistów wysokiego szczebla zarządzających poszczególnymi pionami technicznymi, są pracownicy potrzebni podczas usuwania uszkodzeń.

Tak przy okazji nawet nie wyobrażasz sobie jak wiele rozmaitych systemów ma taka kobyła. Chłopaki się postarali i spróbowali odwzorować pracę statku niemalże do ostatniej śrubki – a w dodatku dokładnie wszystko może ci się zepsuć i na pewno kiedyś ci się popsuje, gdyż różne reperacje to nieodłączny element podróży kosmicznych. A jesz-

BATTLECRUISER

że żeby dobrze scharakteryzować podejście autorów dodam, że do reperacji nie wystarczy skierować jakiegось człowieka i czekać na pojawienie się napisu „Oslony. Czas naprawy: 2 lata”. Aby coś zreperować, musisz stworzyć zespoły techniczne, które muszą dysponować wcześniej zakupionymi narzędziami i częściami zamiennymi. Uroczko, nieprawdaż? Wracając do personelu to dowodzisz jeszcze pilotami, komandosami, personelem pokładowym, możesz też więzić więźniów i gości gości.

SYMULACJA? A JAKŻE!

Symulator jest niezły. Realistyczny, ładny, skomplikowany, wciągający – krótko mówiąc młody. W dodatku urozmaicony, gdyż możesz sterować nie tylko wielkim krążownikiem, ale także małymi wahadłowcami, czy też myśliwcami kosmicznymi. Każda jednostka kosmiczna charakteryzuje się innymi parametrami, a co za tym idzie zupełnie inaczej zachowuje się w przestrzeni. Także zróżnicowane jest uzbrojenie i wyposażenie pokładowe.

Trzeba przyznać, że żadnego elementu gry nie zlekceważono, dlatego niekiedy wydaje się, że gra jest

dopracowana do perfekcji. Mniejszymi jednostkami dowodzisz sam, zaś w kłopotliwych sytuacjach pomagają ci oficerowie pokładowi, zajmujący się poszczególnymi systemami. Oczywiście nie znaczy to, że ktoś cię wyprzeży – samodzielnie musisz brnąć przez liczne problemy.



zarządzać przemysłowymi systemami uzbrojenia oraz zajmować się gwiazdą nawigacją. Do tego dochodzi fakt, że w grze uwzględniono



nadmierzającą ilość czynników wpływających na symulację. Takie podejście robi wrażenie.

STRATEGIA? PROSZĘ BARDZO!

Istotnym elementem gry jest warstwa decyzyjna. Z jednej strony polega ona na zarządzaniu statkiem – przydzielanie ludzi



BATTLECRUISER 3000 AD

i wyposażenia do rozmaitych misji, gospodarowanie energią, itd. Jednak prawdziwa strategia rozpoczyna się, gdy zaczynasz dowodzić na polu walki. Podczas lotu możesz wysyłać różnorakie mniejsze statki kosmiczne i przydzielać im różne zadania. Przede wszystkim dowodzisz myśliwcami – wyszczególniasz im cele, trasy patrolowe, misje zwiadowcze... Jednym słowem tworzysz misję, które w dodatku możesz sam wykonywać, gdyż w każdym momencie możesz przejąć sterowanie do własnej jednostki sojusznika. Masz też możliwość tworzenia zespołów bojowych, które będą zdobywać stacje orbitalne, a nawet mieć możliwość atakowania planetarnych instalacji. Jeśli powyższe ci nie wystarczyło – możesz wysłać Marines z odpowiednimi pojazdami na powierzchnię planety. Wszystkie misje kontroluje się w dość łatwy i przejrzysty sposób, choć trzeba przyznać, że możliwości są na tyle duże, że korzystanie z instrukcji to podstawowa czynność jaką się wykonuje przez pierwszy tydzień gry. Na obraz walki składa się wiele elementów, nad którymi musisz panować.

Skoro mówimy o strategii, warto też wspomnieć o wątku ekonomicznym. Jako dowódca dostajesz pensję, zaś jako niemałe wyłączone posiadacz statku kosmicznego z dużymi ładowniami zarabiasz pieniądze na handlu. Możesz przewozić spore ilości rozmaitych dóbr. Umożliwia ci to fakt, że wszystkie zadania stawiane przez

kwatery główną są jasne, ale dają ci też sporą dążność swobody. Tak w ogóle to podejście ówczesnych sztabów zakłada bardzo dużą autonomię dowódców krążowników bojowych – może się nagle okazać, że przede wszystkim zarabiasz pieniądze i inwestujesz w swój statek – reperacje, udogodnienia, ludzkie, uzbrojenie. Naprawdę fajna sprawa.

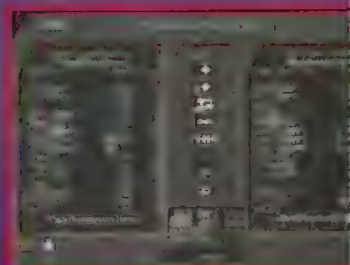
W KOSMOS, KOSMOS MIŁY BRACIE...

Przed tobą Kosmos, a przynajmniej spory jego wycinek. Dwieście dwadzieścia pięć planet do eksploracji, plus oczywiście wiele niespodzianek. Kilkadziesiąt systemów gwiazdowych... lata świetlne drogi. Na całe szczęście twórcy gry trochę zmodyfikowali prawa Einsteina, wykorzystali skoki nadprzestrzenne, dzięki czemu olbrzymie odległości pokonujemy w bardzo krótkim czasie. Cały Kosmos – wszystkie planety, księżyce, asteroidy... – stworzone efektywnymi metodami graficznymi wykorzystującymi wszystkie najmłodniejsze bajery – teksturowanie, modelowanie 3D, cieniowanie, itp. Cała gra wygląda bardzo ładnie, szczególnie w trybie SVGA. Tryb SVGA szczególnie przydatny jest podczas korzystania z rozmaitych wykresów i map oraz podczas planowania taktycznego. Poza tym oczywiście mnóstwo efektów dźwiękowych. Mimo że oprawa gry nie jest jej sednem, to i tak stoi na bardzo wysokim poziomie. Szczegół-

nie jak na tak duży stopień skomplikowania gry.

...TAM PRZYGOŁA CZEKA NA CIĘ

Realia rozgrywki w BATTLECRUISER zmieniają się wraz z twoimi poczynaniami. Twórcy zapewniają o algorytmach zmieniających obraz niemalże całego wszechświata zależnie od tego co zrobisz lub jak wykonasz misję. Poza tym jak już mówiłem dowództwo zostawia ci dużą dążność swobody – a co się z tym wiąże będziesz podejmował liczne decyzje. Często zadania stawiane przed tobą będą niezbyt precyzyjne – np. coś zbadać lub odnaleźć – w takiej sytuacji będziesz musiał prowadzić niemalże gwiazdne śledztwa. Ta gra niekiedy przytłacza swoimi możliwościami. Przed tobą odwzorowano spory kawałek galaktyki z poszczególnymi systemami gwiazdowymi – naprawdę

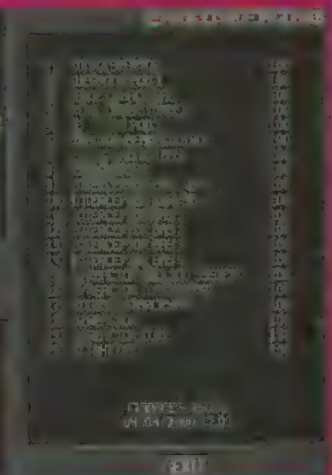
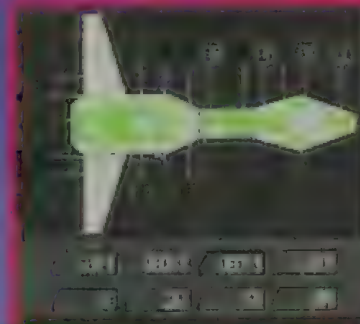


jest gdzie latać. Na twojej drodze kilkanaście ras obcych różnie odnoszących się do ciebie jak i zantagonizowanych pomiędzy sobą. Niektóre systemy ciągle płoną, inne toczą spokojne rolnicze życie. Ty musisz odnaleźć się w tej rzeczywistości. Gdy ją poczujesz wciągnie cię i zauroczy. Jak mnie.

KaTeck

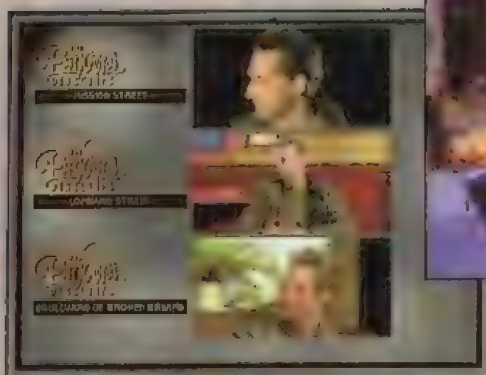
Take 2 Interactive '96

PC DOS 1 CD
486DX/33 5 MB RAM 15 MB HDD
VGA SVGA 38.16 SB AWE BUS
Autoryzowany dystrybutor odpowiedzial: wydziel
UComp (PC CD)



Czyby nowy i lepszy Frontier???

SECRET SERVICE #40



knocie „Dzień Niepodległości”, w którym przybysze z innej planety przelatu-

Wszystko układa się w jedną całość: dwa lata po UNDER A KILLING MOON (opis w SS'20) pojawia się jego wielce oczekiwana kontynuacja – PANDORA DIRECTIVE. Cały problem polega na tym, żeby jak najspokojniej spróbować opowiedzieć o sequele tak wielkiej gry. Chciałoby się zacząć z grubej rury, a tu trzeba utrzymać nerwy na wodzy. Nie mogę się jednak powstrzymać ze stwierdzeniem, że PANDORA DIRECTIVE... nie, jeszcze nie teraz.

WIDMO ROSWELL

Od początku było wiadomo, że fabuła PANDORA DIRECTIVE przesycona zostanie tematyką ufologiczną. Pozostawała nadzieja, że potraktowane to będzie z większym respektem i mądrzej niż na przykład w filmowym

ję pól galaktyki tylko po to, żeby zburzyć Białą Dom i Statuę Wolności. Cóż za piramidalna bzdura! UFO jest zjawiskiem, wokół którego narosło mnóstwo nieporozumień, stanowi ideologię nad wyraz łatwo przyswajalną i stąd biorą się rzęsy nawiedzonych fanatyków bezinteresownie głoszących tezy o odwiecznej obecności „szaraków” wśród ludzkości. W tym świetle po prostu nie mogę sobie odmówić kilku słów komentarza.

Zjawisko UFO, choć pierwsze jego symptomy pojawiły się znacznie wcześniej, na dobre rozpowszechniło się dopiero tuż po II Wojnie Światowej. Amerykanie narobili sporo szumu w związku z wydarzeniami z 1947 roku, kiedy to najpierw dostrzeżono cały szereg „frunących światła”, a po pewnym czasie z wojskowej bazy Roswell

przyszedł molundek, iż w jej pobliżu jeden z dziwnych obiektów uległ katastrofie. Pojawili się wiadomości o przechwyconiu EBE (Extraterrestrial Beings – istot pozaziemskich) oraz badaniach, jakie specjalna komórka Pentagonu miała prowadzić nad napędem obcego pojazdu. Oficjalne rządowe stanowisko brzmiało znacznie bardziej prozaicznie: w Roswell nastąpiła awaria balonu meteorologicznego.

Najważniejsze podobne wypadki z ostatnich lat to oczywiście Woroneż oraz wydarzenia, jakie rozegrały się w Republice Południowej Afryki w 1989 r., gdzie w ręce naukowców trafił mial żywy jeszcze EBE. Krąży plotka, że USA w zamian za pozostałości po zestrzelonym przez myśliwiec Mirage spodka oraz cenę milczenia przekazały RPÄ technologię atomową.

Potwierdzone natomiast jest to, że istnieją ujawnione po latach dokumenty jasno wskazujące na zaangażowanie najwyższych czynników władzy USA w badanie fenomenu UFO. Nie jest tak, że cała dokumentacja opiera się na zeznaniach starsuszków zabranych rzekomo do wnętrza latających spodków. Ja osobiście zmieniłem stosunek do UFO, gdy zobaczyłem reprodukcję w jednym z albumów kopie dokumentów pisanych przez Trumana i Eisenhowera, kolejnych prezydentów USA. Prezydent prowadzący ściśle tajną korespondencję z ministrem obrony na temat latających spodków – po prostu trudno było w coś takiego uwierzyć. W sumie każdy, kto przeczytał choć trochę na ten temat, wie że UFO nie jest wymysłem typu potwór z Loch Ness czy Yeti. Ale czy to rzeczywiście pojazdy z innych planet – za to, wierzę mi, nawet zaciekli ufolodzy nie dąli by sobie uciąć ręki.

ZABÓJCZY KSIĘŻYC BIS

Po przeczytaniu czegoś o UFO w czołwieku kielkuje uczucie niepokoju: czy Oni rzeczywiście nas obserwują? Może tak, może nie, dość powiedzieć że wkracza się w tę obsesyjną tematykę jak w nałóg. Twierdzę, że jest to jeden z najlepszych, jeśli nie

najlepszy z możliwych pomysłów fabularnych do użycia w grze komputerowej, dziwne że odkryty dopiero tak późno. Popularność „X-Files” potwierdza zapotrzebowanie publiczności na niesamowitość z tego pogranicza. Monumentalne sagi s-f stanowią przeżytek, horrory o wilkołakach budzą dziś jedynie pusty śmiech, duchy przestały być straszne nawet dla dzieci, teraz obowiązuje moda na tropienie UFO. Pomysłowe reklamy pokazują zdjęcia latających spodków, każdy z jakimś innym podpisem: tęcza, rój pszczoł, plastikowa torba, lampa uliczna – jako rzekome oficjalne werdykty. Na dole podpis: ktoś kłamie i tym kimś nie jest aparat fotograficzny, prawdy dowiesz się z PANDORA DIRECTIVE.

Stary wyjadacz Tex Murphy dostaje zwykłą z pozoru robotę odnalezienia zaginionego jegomoscia. Jest rok 2043, postnuklearny świat wcale nie zamierza szczenąć, Tex ma jak zwykle pustą kieszeń i jest zadowolony, że wreszcie zdobył jakieś zlecenie. Powołaniu akcja znacznie zalaćca coraz szersze kręgi. w trakcie poszukiwań Tex znejdzie powiązania danej mu sprawy z UFO, napotka przy tym kilka atrakcyjnych kobiet, odnajdzie przemyślnie poukrywano trupy (najbardziej realistycznie prezentuje się delikwent zakonserwowany pod deskami podłogi we własnym domu). Na koniec będzie musiał na swych anemicznych barkach udźwignąć ciężar ratowania ludzkości. Szczegółów oczywiście na razie nie zdradzam, przyjdzie na to czas za miesiąc.

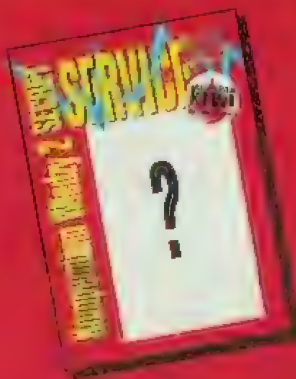
Interfejs gry pozostał niezmieniony. Nadal poruszamy się po niewielkich obszarowo lokacjach (jednym z wyjątków Chandler Avenue), mogąc z pełną swobodą penetrować wszelkie zakamarki biur, łóżek, koszy na śmiecie. Każdy pokój wypełniony jest mnóstwem obiektów, jakby ładniejsze są wszystkie tekstury. Płynność przesuwu ekranu nie budzi zarzutów, pod warunkiem oczywiście, że dysponuje się Pentium.

Lwia część problemów opiera się na odnajdywaniu poukrywanych przedmiotów. W trakcie konwersacji ma się do wyboru trzy typy odpowiedzi, sprowadzające się w guncie rzeczy do tego, czy Tex ma udawać głupka, podpytywać rozmówcę czy samemu się zwierzać. Nadal występują charakterystyczne dla ACCESS

ODŁÓŻ DYCHĘ!!! DLACZEGO? BO NADCHODZI KOMPENDIUM 2!

... większe
... lepsze
... szybsze

SZCZEGÓŁY
WKRÓTCE...



DEMO - CD'37

DEMO - CD'37

SOFTWARE tamigłówki polegające na składaniu podartych na strzępy notatek lub fotografii. Podobał mi się pomysł, że po złożeniu fotografii trzeba znaleźć na niej jakąś ważną informację. Dzięki lupie można przeszukiwać fragmenty, fotografii i tak na przykład tabliczka w rogu ściany budynku ujawnia adres, gdzie trzeba się udać.

Akcja rozgrywa się w tym samym miejscu co poprzednio, a więc i lokalizacje są z grubsza te same. U Texa na biurku cały czas stoi zdjęcie żony. U Rusty'ego słynna łazieneczka, w której trefnił brał mimowolną kąpiel w kwasie, oklejona jest policyjną taśmą (wyniesiono z niej też robiącą za

a mianowicie taka, że filmiki wyświetlane są wyłącznie w oknie o rozmiarach mniej więcej połowy ekranu.

STARA JAKOŚĆ, NOWA CENA

Jeszcze nie powiedziałem, skąd się wziął nieco dziwny tytuł PANDORA DIRECTIVE? Jest w fabule mowa o pochodzącym z innego świata urządzeniu o nazwie Pandora, której moc jest ponoć zdolna unicestwić ca-



kiej, reszta pozostaje taka sama. W wersji łatwiejszej zawsze ma się pod ręką wbudowane podpowiedzi.

PANDORA DIRECTIVE trzeba uznać za bardzo udaną kontynuację. Można się w niej doszukać zaledwie dwóch wad. Zachowany został schemat: odkryj nową lokację, przeszukaj szuflady, obejrzyj znalezione dokumenty, złóż podartą fotografię i pędź dalej. Taka też może kojarzyć się z myślami nie uczesanyymi recenzenta, który wziął się za pierwszą w życiu

tacet zachowuje się tak jak wygląda, a wygląda tak jak się nazywał.

Fabula spleciona została inteligentnie, no i pamiętajcie, że zapewnionych jest przynajmniej 50 godzin zabawy. A już za miesiąc opis sensacyjnych przygód Texa Murphy'ego – będzie o tajemnicy Roswell, miłosnych trójkach, morderczym ninja z San Francisco, nie rozwikłanych zwyczajach plemienia Majów, wisielczym humorze prywatnych detektywów, politycznych brudach, meksykańskiej dżungli, zadowolonych z siebie mutantach oraz sporo, sporo więcej.

Micz

PANDORA DIRECTIVE

wannę beczkę). Mac Malden wreszcie pokazuje się bez kapelusza. Zmieniła się nieco Chelsea; jest mniej sexy, ale za to inteligentniejsza. Najbardziej rzucającym się w oczy domem na Chandler Avenue jest teraz Fuschia Flamingo, odrestaurowany lokal rozrywkowy. Rook dalej prowadzi swój lombard, pozostał najlepiej poinformowaną osobą w okolicy. Słowem – witajcie na starych śmieciach!

FILMIKI – SÓŁ TEJ ZIEMI

Widać, że odtwarzający Texa Chris Jones bardzo się rozkreślił w porównaniu z KILLING MOON. Jego zestaw min i gestów uległ rozszerzeniu. Chris czuje się swobodniej przed kamerą, potrafiąc zagrać naprawdę nietawne aktorsko kawałki.

Partnerują mu: dawna uwodzicielka z „Aniołków Charliego”, a obecnie o aparycji burdelmamy Tanya Roberts, dobrze odżywiony starsuszek Barry Corbin plus gromadka nieprofesjonalnych protagonistów, którzy mimo wszystko swą pańszczyznę odgrabiają jak należy. Nie ma zgrzytów, nikt nie wyskakuje przed orkiestrę; reżyser scen Adrian Carr utrzymuje nad towerzystwem pełną kontrolę. Są to jedne z najlepiej wyreżyserowanych scenek w dotychczasowej historii gier, również humor stoi na wysokim poziomie.

Sześć kompaktów zostało wypchniętych dobrej jakości filmikami, w których nie zdarzają się sytuacje, żeby postać podczas gdy jej rozmówca się wypowiada, stała nieruchomo, jak to się działo w KILLING MOON. Skoro jakość wideo jest lepsza, mogą się rozgrywać o wiele bardziej widowiskowe sceny. Bójka Texa z ninja czy erotyczny taniec z Fuschia Flamingo mogły się zrodzić tylko dzięki usprawnieniu algorytmów graficznych. Ale tutaj z kolei gorsza strona całego biznesu,

łą Ziemię. Zostaje ono przyrównane do mitologicznej puszkii Pandory, która otworzona uwolniła wszystkie troski i choroby świata. Gra jest znacznie obszerniejsza od KILLING MOON. W fabule zakotwiczonych jest kilka wątków pobocznych, sporo rzeczy, które można lecz nie trzeba wykonywać. A właśnie – PANDORA DIRECTIVE oferuje dwa tryby gry, łatwiejszy i dla zawodowców. W tym drugim podczas rozwiązywania tamigłówek występują limity czasowe, dosłownie kilka czynności trzeba wykonać in-

przygodówkę, ale daję wam słowo, że po pięciu godzinach grania faktycznie zaczyna to trochę wkurzać.

Innym mankamentem jest bardzo częsta konieczność zmieniania kompaktów. Choć część danych się powtarza, można zapomnieć o zredukowanym żonglowaniu płytami, jak to miało miejsce w KILLING MOON. Cała reszta to zalety, o których wcześniej wspominałem. Mogę więc wreszcie ogłosić wszem i wobec, że PANDORA DIRECTIVE totalnie zarządziła. Jest tak dobra w graniu, jak na to wygląda (był kiedyś taki dowcip o byłym kandydacie na prezydenta Leszku Buble –

Access Software'96

PC CD-ROM 6 CD
486 = 8MB RAM = 20 MB HDD
SVGA = SB16 = GUS

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź październik

IPS Computer Group (PC CD)

Z: UNDER A KILLING MOON, tyle że większy

i lepszy. Wątek ufologiczny

Przebieg: Ciągłe to oblatywanie szuflad i składanie podartych fotografii... Często trzeba zmieniać kompakt





To nie jest gra, która trafi do przeciętnego żądnego krwi gracza

Mroczna i psychodeliczna...

BAD DAY ON THE MIDWAY

W kształcie znaku zakazu wjazdu. Dobra rada: zmieniaj często bohaterów.

Jest tedy tragedia nastawionym przedstawieniem czynności (akcji) poważnej, skończonych w sobie, o określonej wielkości, przedstawieniem wyrażonym w mowie ozdóbnej, [...] za pomocą osób działających, a nie przez opowiadanie, i dokonującym przez wzbudzenie filozofii i trwógi [...] oczyszczenia tego rodzaju afektów.

Arystoteles, Poetyka (przekł. T. Sinko)

Każdy ma czasami zły dzień. Ale ten dzień zapowiadał się na prawdziwy koszmar. Dixie miała dosyć prowadzenia wesołego miasteczka. Oczywiście nadal kochała Ike'a, ale teraz nawet nie mogła mieć pewności czy ma kiedykolwiek wyjść ze śpiączki. A tak chciała mieć z nim dziecko. Takie jak Timmy. Do tego jeszcze w najmniej oczekiwanym momencie przyszedł ten obrzydliwy facet z IRS. Trzeba nie mieć serca, żeby żądać od niej w takiej chwili kwitów podatkowych. Powiedział, że Dixie będzie mieć kłopoty, jeżeli nie znajdzie tych dokumentów. Duże kłopoty. Dobrze wiedziała, że nie żartował. Ale ktoż raczy wiedzieć, co zrobił z tymi papierkami Ike.

A tak chciała być piosenkarką. No a teraz została z podupadającym interesem na głowie, z napastliwym Ottem, który ciągle czegoś żąda, z wytatuowaną striptizerką jako główną atrakcją Midway oraz z rozpadającymi się makabrycznymi urządzeniami Ike'a. Dobrze, że Lottie nigdy jej nie zawiodła, chociaż Ted wydawał się ostatnio jeszcze dziwniejszy niż zwykle. Taaak, Mi-

wspaniałe miejsce.

Muszę przyznać, że na grę BAD DAY ON THE MIDWAY czekałam z nadzieją. W taki stan wprowadził mnie poprzedni produkt firmy INSCAPE – THE DARK EYE (opis w SS'38). Tak więc od razu wrzuciłam krążek i... początkowo poczułam się trochę zawiedziona, ale gdy pograłam trochę dłużej, rozczarowanie minęło. Myślę, że duży na to wpływ miał mroczny, rodem z horroru, klimat gry. Został on osiągnięty między innymi dzięki niesamowitej szacie graficznej i uzupełniającej ją muzyce, które sprawiają, że ciarki przechodzą po plecach. Już samo zwiedzanie atrakcji Midway upewnia nas co do tego, że drugiego takiego Wesołego Miasteczka nie ma nigdzie indziej na całym świecie. Twórca i właściciel lunaparku poświęcił bowiem swoje dzieło koszmarom wojny i groźbie inwazji komunistów, np. w strzelnicy nie ginie nikt inny jak nasz ulubiony Towarzysz.

Sam pomysł prowadzenia akcji jest również fascynujący. Otóż jako mały chłopiec Timmy wybieramy się (oczywiście bez zgody mamusi, która ostatnio wciągnęła naszego chomika do odkurzacza) do Wesołego Miasteczka. A przynajmniej nam się wydaje, że będzie to WESOŁE Miasteczko. Oczywiście jak to w koszmarach bywa pogoda jest paskudna, a po uliczkach lunaparku snują się tacy ludzie jak jego właścicielka Dixie i jej pracownicy: Dagmar, koronująca każdy swój związek z męż-

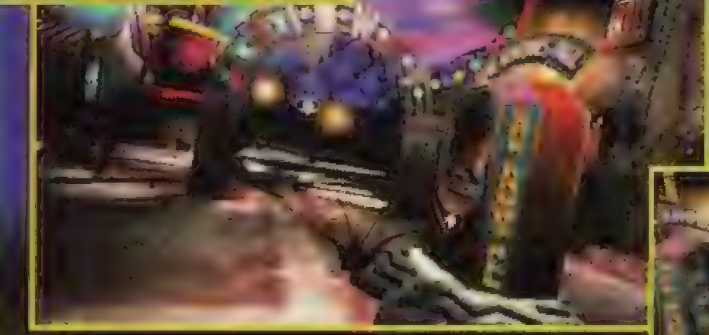
czyną tatuażem psa na swoim ciele; Otto, którego największą miłością jest szczur Oskar. Leśna Kobieci, Lottie z synem Tedem oraz goście: poborca podatkowy i mężczyzna o imieniu Jocko. Nie przypuszczają oni, że już niedługo będą walczyć o swoje życie.

Mimo że grając postacią Timmiego nie musisz się niczego obawiać (przynajmniej jeżeli nie zlekceważysz podstawowych zasad bezpieczeństwa), to żeby w pełni rozwikłać zagadkę Midway, trzeba wcielić się w inne postacie. A każda z nich przeżyła coś strasznego, coś co na zawsze odbiło się na jej psychice. Każda z nich żyje własnym życiem, ma jakieś cele do osiągnięcia, a te z kolei zmieniają się w zależności od wydarzeń w lunaparku. Tyko grając daną postacią poznasz jej najgłębsze i najszybsze myśli, pragnienia, uczucia... Jak wcielić się w różne osoby? Po prostu, gdy spotkasz jakiegoś bohatera i pojawi się na nim kursor w kształcie oka, to kliknij przyciskiem myszy. I hop, już jesteś inną osobą, co również symbolizuje zmianą twarzy w Kryształowej Kuli. Jeżeli natomiast klikniesz, gdy oko jest przykryte, to postać pojdzie swoją drogą. Zmieniac bohaterów należy pamiętać, że nie wszystkie atrakcje Midway są dostępne dla każdego. Jeżeli tak jest w danym przypadku, to wówczas na odpowiedniej lokacji pojawia się kursor

a jeszcze częściej nagrywaj stan gry. I śpiesz się, bo zegar bijący od czasu do czasu na górze ekranu odmierzając czas, który masz na uratowanie swojego życia. Karą za opieszałość jest śmierć!

Jak najszybsze pozytywne zakończenie BAD DAY... nie ma dużego sensu, bo w tej grze... nie o to chodzi, by złapać kroliczka, ale by gonić go. Największą przyjemność sprawia rozszyfrowanie pobudek jakimi kierują się postacie i przyczyn ich znalezienia się razem w takim zwanym miejscu jak Midway. Można to osiągnąć między innymi dzięki wyświetlającym się na dole ekranu myślom każdego bohatera, pozwalającym lepiej go zrozumieć i poznać motyw jego działań. Pamiętaj jednak, że nie zawsze należy się doszukiwać w nich informacji niezbędnych do przeżycia w Wesołym Miasteczku. Przeważnie służą one do tworzenia nastroju i pomagają wczuć się w postać bohatera. Zapomnij również o wybieraniu tego, co dana osoba ma powiedzieć. Wszelko zostało już za ciebie Gdzieś Tam w siedzibie firmy INSCAPE postanowione. Nie licz na to, że wchodząc za daną osobą do pokoju, z którego nie ma innego wyjścia, zastaniesz ją tam. Co więcej, gdziekolwiek i jakkolwiek by nie zginęli bohaterowie gry, bardzo szybko przybiegną do ciebie, żeby z pokorą paść u twych stóp. Na początku może wydawać się to dziwne, ale dla mnie ma to ścisły związek z zamierzoną surrealistycznością gry.

Gdy za długo grasz jednym bohaterem to niestety może się okazać, że zabrnąłeś w ślepy zaułek i nie możesz już niczego zrobić, bo



w każdym pomieszczeniu czyha na ciebie psychopatyczny morderca. Ale o to przecież chodzi w życiu, zdążyć coś zrobić zanim dopadnie nas Los. Do pomocy w sytuacjach beznadziejnych umieszczono w Między two, Madame Mandrake. Ale



nie tudy się - zamęci ona ci tak w głowie, że nie



będzieś wiedział, gdzie jesteś.

A więc nie spodziewaj się klasycznej gry typu przynies, zanięś, pozamiataj. Co więcej BAD DAY... można skończyć (czyli wygrać?) w ciągu pół godziny. Ale jak już wcześniej napisałam, największą frajdą jest pomęczyć się z myślami innych ludzi, posłuchać o ich życiu i spróbować zrozumieć, dlaczego coś im w tym życiu nie wyszło. Grając trzeba jednak pamiętać o jednym - takie produkty jak ten czy też THE DARK EYE są bardziej dziełami sztuki niż zwykłymi grami, do któ-

Inscape'95

WINDOWS/WIN'95 1 CD
486DX33 - 8 MB RAM - 2 MB HDD
SVGA - 32 16 - 56 AWE - GUS - MIDI

Autoryzowany dystrybutor:
B&BMarkt

119 zł

Do: ciekawy сюжет, świetna oprawa graficzna i muzyczna
Przebieg: B&B



rych się przyzwyczaiłeś. Twoim głównym zadaniem jest wczuwanie się w kolejne postacie, próba zrozumienia motywów ich postępowania i ich roli w dramacie, który rozegrał się w mrocznej przeszłości.

I oczywiście podziwianie, podziwianie i jeszcze raz podziwianie mistrzowskiej twórczości. Bez dosyć dobrej znajomości angielskiego nie będziesz miał z gry dużej przyjemności, a zabawa bez karty muzycznej jest o wiele mniej ciekawa. Dobrze dobrana muzyka to w muzeum przy oglądaniu prawdziwych dzieł sztuki rzecz pożądana.

Krupik



SYNNERGIST - jak to tajemniczo brzmi. A co oznacza? W języku angielskim istnieje słowo „synergist” mające kilka różnych znaczeń, między innymi lek, który użyty równoległe z innymi wzmacnia ich działanie. Bardziej skomplikowane, interesujące jest jednak przy tym, że powyższego słowa pisanego przez „n” w języku angielskim nie ma. Nie wygląda ono też na nazwę własną, można więc tylko biec pokłony autorom z 21ST CENTURY za pomysłowość. To zresztą pierwsza w ich historii gra przygodowa.



Oto przed nami ciekawa fabuła o dziennikarzyni z futurystycznego miasta New Arhus, piszącym w gazecie o profilu dawnego przeboju naszego rynku wydawniczego - „Skandale”. Jest rok 2010, nasz Tim Machin (Time Machine?) zorientował się, że zastrzelił mu przyjaciela, który wcześniej pomagał mu w poszukiwaniu ciekawych tematów do artykułów. Z dziennikarskiego obowiązku zmuszony jest więc wziąć się za śledztwo.

No i kierujemy niepozornym jegomościem, którego animacja mocno przypomina o pra-

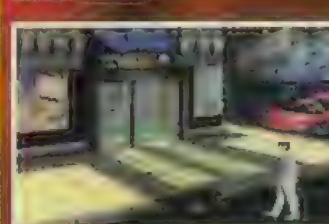
21st Century'96

PC DOS 1 CD
386DX33 - 4 MB RAM - 4 MB HDD
VGA - 32 16 - 56 AWE

Autoryzowany dystrybutor:
B&BMarkt

119 zł

Do: ciekawy сюжет, świetna oprawa graficzna i muzyczna
Przebieg: B&B

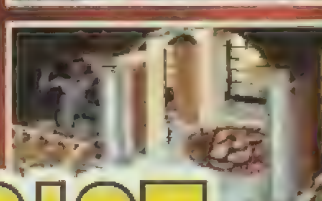
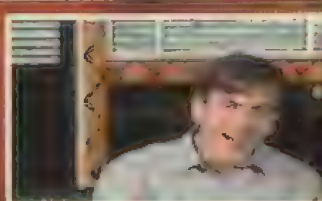


dawnych czasach, gdy rządził COUNTDOWN (opis w SS4) z ACCESS SOFTWARE. Poruszamy się po martwych lokacjach - puste wnętrza domów, opustoszałe ulice. Interesującą cechą jest to, że postać porusza się po ściśle określonych ścieżkach, w wyniku cze-



nierożliwe jest wejście Timem dokładnie tam, gdzie się chce - very interactive!

Bardzo zagmatwany jest interfejs. Pomijając takie detale, że zdecydowawszy się coś zrobić, nie można zmienić decyzji i zawrócić bohatera (wielu twierdzi, że jest to w pewnym sensie wyznacznik dobrej przygodówki), to jeszcze na dodatek nie ma mowy o systemie ikonkowym, lecz mamy do czynienia z toporną odmianą SCUMM.



SYNNERGIST

wypo-
wiadzi-
Gra
opływa
w treści
multime-
diane, da-
jąc godzi-

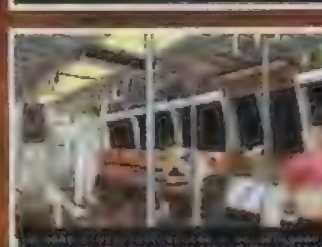
Multimedialna strona programu to zapewne fakt, że postacie mówią nawet w miarę przejrzytymi głosami. W rogu ekranu pojawiają się podczas konwersacji nieudane filmiki z wykrzykiwającymi się twarzami rozmawiających. Innym pomysłem było zrobienie w intro fragmentów czarno-białych mających według koncepcji autorów lepiej utożsamiać wspomnienia bohatera.

Jeszcze jedna uwaga na koniec: program ma wbrew pozorom duże wymagania, gdyż konieczna jest specjalna modyfikacja config.sys. Najnowocześniejsze produkcje unikają jak ognia powodowania tego typu niedogodności. Chciałoby się w tym kontekście powiedzieć: jak chałturzyć, to na całego!

Z tą grą sprawa jest prosta - ukazała się ona o pięć lat za późno. Ale mimo tego 21ST CENTURY do końca chyba za-
mierza rżnąć głupa:
Ciężko pracowaliśmy, żeby uzyskać tak wyso-

ny zabawy”. To po prostu skandal, żeby takie produkty ukazywały się w dobie PANDORA DIRECTIVE albo BROKEN SWORD. Można być wyrozumiałym, ale nie dla tak totalnej obełgi w stosunku do klienta, jaką stanowi SYNNERGIST. Lepiej, żeby 21ST CENTURY robiło dalej te swoje pinballe.

Micz





datkowo opowiada-
nie jednego z auto-
rów, bardzo dow-
cipne, ale też za-
pewne będzie tro-
chę bulwersujące
dla rodziców. Ogól-
nie więc mamy do
czynienia z grą ze
wzrocznym miar łą-
czonej - czyżby po-

MLKW. Wkrótce potem z transportu przewożącego broń znikają głowice nuklearne. Liga ma do dyspozycji bardzo silny argument.

Rząd jest gotów do radykalnych rozwiązań. Antyterroryści biorą szturmem siedzibę feministek. Meczczyny są górą, ale zwycięstwo przelata się w klasę. Jedną z bojowniczek Ligi odpała głowicę, co zapoczątkowuje jedną wielką eksplozję zgromadzonych ładunków nuklearnych. Ziemia staje się czerwona purną, na jej powierzchni z roślinności pozostają tylko uschnięte pnie drzew. Kilkadziesiąt lat później znaleziona zostaje kapsuła hibernacyjna z osobnikiem rodzaju męskiego. W tym momencie gracz wraca do akcji.

SEKSMIS.JA

Intro zaczyna się od leżących
śmierć okna i napisów: „Gwiezdne Wojny”. Na samym
końcu pojawia się krótkie lecz
wiele znaczące zdanie: Inspiracji do
powstania gry dostarczył film Juliu-
za Machulskiego „Seks misje”. To
żę dostarczył inspiracji, jest zbyt
mało powiedzenie. Fabuła jest
niemal wprost na nim wzorowana. Ca-
kowicie prywatnie dziwię się, dla-
czego mający tyle zapasów do pracy
i umiejętności rzeszowscy autorzy
nie pokusili się o stworzenie własne-
go, oryginalnego scenariusza.

Oto mamy rok 1988, w którym następuje eksplozja feminizmu. Grupa sfrustrowanych pan złołada Międzynarodową Ligę Kobiet Waczących, ekstremistyczną grupę, przy której zbliada nawet sława amerykańskiej feministki nr 1 Mrs Bobbit, odcinającej niegdys za pomocą noża kuchennego swemu wulgarnemu mężowi dość istotny atrybut. Hasło „Równouprawienie za wszelką cenę” staje się wszechobowiązujące (pamiętacie tę scenę z filmu „Seksmis”, w góry wznajęna się dowodzenie, że Kopernik był prostytutką?). Następne kluczowe wydarzenia mają miejsce w roku 1989. Wówczas to kolejnym niczym nie wyróżniającym popiełnizem ONZ zostaje przerwanym przez władcęnicie doborowego komanda

PIERWSZE WRAŻENIE

Dziwiętego września w Londynie rozpoczął się drugi dzień targów ECTS, podczas gdy w Polsce w tym czasie miała miejsce premiera A.D. 2044 – jakże wiele znaczącego dla wszystkich polskich graczy i wtułu.

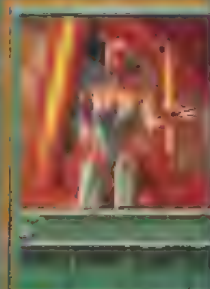
Gra zajął
dwa wypełnicze po
trzegi komputery
Pracuje wyłącznie
pod Windows 95, wy-
korzystując tryb
Color - wyświetla-
ne jest 32 tys.
kolorów
W pudełku
jest do

**OCZY, USZY
I NYSŁ**

Tudno uwierzyć, ale na samym początku rozwoju projektu A.D. 2044 miał się znaleźć nie więcej niż 10 dyskontów. Sytuacja zmieniła się, ale nie o wiele. W tym czasie w Polsce było 100 dyskontów. W tym czasie w Polsce było 100 dyskontów. W tym czasie w Polsce było 100 dyskontów.

A.D. 2044 posługuje się polobnym interfejsem co SEVENTH GU-EST. Stojąc w miejscu ma się za-wybrać do wyboru obrót w prawo i lewo, możliwość zrobienia kroku naprzód lub do tyłu. W przypadku wyboru dowolnego z nich oglą-da się pierwszy obraz z kamer z kamery, kierując się w stronę mo-menty, gdy autorzy zapomnieli wy-renderować daną scenkę, w związku z czym od jednej lokacji do drugiej można przejeżdżać tylko tyłem. Wy-drobacze sobie w rzeczy-wistości wychodzenie ty-łem przez zamkniętą na do-datek drzwi? Najpierw re-ka w tył, potem namacać kłamek, wygiąć maksymal-nie nadgarstek by ją prze-kręcić, sprawdzić ostrożnie nogą, jak wysoki jest próg i cały czas modlić się, żeby za pro-giem nie było schodków – tak to by to wyglądało. W grze wybiega się przez te drzwi szybciej niż Carl Lewis za swych złotych lat. Chod-żem, a potem i da przydać koniecz-ność uprzedniego wczolgiwania się pod biurko, żeby stamtąd móc dojść do okna stanowiąc niesłaby oczywiste wady A.D. 2044.

O ile do renderowa-
nych wnętrz nie moż-
na mieć żadnych za-
rzętów, bo zostały one
przygotowane nad-
wyraz starannie, o tyle
animacji postaci nie
można nazwać pierw-



Znany te pojednawcz
stwierdzenia „Jak na polskie
warunki jest to produkcja
dobra”, „Uwzględ-
niając, że jest to
gra polska,
trzeba jej
przyswoić”.
ocenę do-
bra” – często
w podobnym
tonie wypo-
wiadano się
o rodzimych
produktach.
Do pisan
„Mając za-
liczane były
też niektóre
dostępne ma-



szorzędną. Wszystkie panie poruszają się płóciście, niemiłosiernie, nawet pomijając fakt, że mają w sobie więcej z robota niż z człowieka. Efektu tego nie daje się porować z żadną współczesną zachodnią pozycją. Za to nawiasem mo-



okazuje się w tym względzie gra bardzo dobrze wymyślona, bo ani razu nie trafia się na masochistycznie zawikłany plot line.

Dobra cecha jest to, że wygłaszane przez bohatera komentarze w pewien sposób naprowadzają na rozwiązanie danej łamigłówki. Chcąc na przykład wejść na krzesło nie słyszy się cały czas „To nie działa”, lecz „Z nogami na krzesło!”. I nagle przychodzi nam do głowy, że kluczem do zamkniętych drzwi może



został błąd w postrzeganiu. REBEKA GENTA, minęła jednak całą spokojnie od momentu gdy się ukazała i znalazła się wreszcie gra, która



trudno go porównywać z całkowicie rodzimymi produkcjami. A.D. 2044 jest grą stuprocentowo polską, swoją karierę rozpoczynając na naszym rynku i dopiero później ewentualnie wyjdzie na szerszą arenę.

Odpowiedzmy sobie na pytanie: czy A.D. 2044 sprawdza się w graniu? Mimo że program posiada wspomniane niedoróbki oraz jego cena jest wysoka, to walory w postaci polskiej wersji językowej, starannego wykonania i wielu aluzji do rodzimej rzeczywistości zdecydowanie przeważają szalę na korzyść. Gra nie jest prosta, przeciętnemu graczowi potrzebne będzie 30-40 godzin na jej skończenie. A.D. 2044 jest OK i wiele współczesnych zachodnich przygodówek

A.D. 2044

nie, podobnie jak scena zakończenia gry. Wskazane była przez trzy typy. Akurat ona jest w całości dobrze przygotowana, przynosząc odpowiednią satysfakcję po długich zmaganiach.

W trakcie zabawy towarzyszą nam ładne muzyczki w tle. Wszystkie postacie wypowiadają się niezbyt wyszczerzoną polszczyzną. Gdy funkcjonariuszka MO powiada: „Gdzie! Nie widać, że zajęte!” ma się wrażenie, jakby się słyszało pracownicę magla. Wrażenie swojskości towarzyszy też innym sytuacjom, zwłaszcza gdy główny bohater zaczyna wygłaszać swoje bystre komentarze.

Jeśli w danej grze komputerowej są ciekawe zagadki, Anglicy określają je przymiotnikiem „taxing” – czyli wymagające wysiłku umysłowego. W dobrej przygodówce rozwiązywanie kolejnych problemów nie mogą być od razu oczywiste, nie mogą się też okazać zbyt skomplikowane. Musi istnieć ślad dostarczający graczowi pomysłu, w jaki sposób sobie poradzić z przeszkodą. A.D. 2044

się znajduje na ich górnej ramudze. Tylko jak tam wejść? Ano, właśnie po krzesło, tylko że wcześniej trzeba na nim położyć gazetę. Tak powinna wyglądać dobrze wymyślona zagadka.

MAM GRAC?

Oczywiście, że grać! Osłabiony falą słabszych i zupełnie słabszych przygodówek, po raz pierwszy od czasu ZORK NEMESIS nie mogę się oderwać od monitora rozwiązując zagadki. Choć można by sobie ułatwić sprawę („prosimy nie oglądać plików AVL...”), to i tak w paru miejscach było dość trudno. Najfajniejszy jest moment, gdy po przebywaniu w sterylnych wnętrzach wychodzi się wreszcie na powierzchnię Ziemi – przypomniało mi to ulubione fragmenty wielu starych gier.

Tytuł „najlepszej polskiej gry przygodowej na PC” przez długi

go zdetrakowała. Żeby do końca ustalić sprawy związane z nomenklaturą: znakomity FIRE FIGHT jest grą zrobioną przez Polaków, ale mimo wszystko nie jest GRĄ POLSKĄ. Ukazał się pod banderą ELECTRONIC ARTS i został zrobiony za amerykańskie pieniądze. W związku z tym



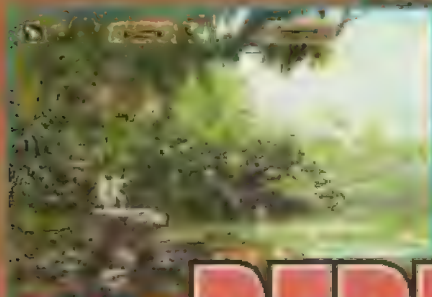
LK Avalon '96



Czasem zawodzi interfejs. Wysoka cena.

Nie będę oryginalny jeśli powiem, że BERMUDA SYNDROME to godny techniczny sukcesor FLASHBACK. Trzy lata minęły od momentu, w którym to Conrad B. Hart rozniósł Planety Złotów w drobny mak. Teraz sowiecka firma CENTURY INTERACTIVE przenosi nas w świat żywcem wzięty z fantastycznych powieści, w świat marzeń podróżników, w świat ludzi i dinozaurów.

Trudno nie zasładać do takiej gry bez uczucia lęku, czy radość z gra-



żenie. Gapiący ze sobą słup dymu samolot szybował między tropikalnymi palmami tak długo, aż zatrzymał się. Na Tyranozaurze. Dokładniej mówiąc, na jego korpusie, gdyż szyja gada okazała się za słaba

Gra wbrew pozorom nie jest łatwa. Od pewnego momentu zaczyna iść jak po grudzie: dinozaury atakują aż nadto szybko, a ruchy bohatera

Inwencje gracza dopinguje wszechobecny w grze humor. Zaawansowane dialogi Jacka i uratowane przez niego księżniczki Natalii to esencja gry. Czasem trzeba trochę pogłównkować, by Córka Wodza Plemienia zgodziła się pomóc. Wyzwolona na początku gry Natalia jest sprytnym utrudnieniem, potapką zastawioną przez autorów gry. Nierzadko trzeba oczyszczać przed nią dro-

nia będzie tak duża? Odpowiadam: BERMUDA SYNDROME jest w stanie zadowolić nawet bardzo wymagających odbiorców, jest to gra zrobiona przez profesjonalistów dla graczy z pewnym „stażem”. Przed grą niezbędny jest trening bojowy w postaci FLASHBACK i ANOTHER WORLD. Nabyte w obu tych produktach doświadczenie znacznie ułatwi życie w dżungli.

Scenariusz BERMUDA SYNDROME opiera się na jakże wyeksplorowanym wątku podróży w czasie i przetrwania. Wszystko zaczęło się, gdy lecący nad zielonymi polami Francji transportowiec aliancki zesłazłony został przez niemieckiego łobka. W jednej chwili przyrządy

zawioły, według memika pilota było więcej niż pozwalała na to pojemność zbiornika, słowem – katastrofa. Na nic zdały się dalekosiężne radio i paniczne okrzyki „Mayday! Mayday!”, samolot gwałtownie tracił wysokość. Ziemia zbliżała się z coraz większą szybkością. Nagle

kiedy uderzyło w nią skrzydło samolotu. Kilka minut wcześniej pilot zdążył wyskoczyć. Teraz wisiał zachepiony spadochronem na gałęziach majestatycznego drzewa i zastanawiał się jak zejść. Dwieście metrów dalej obciele, szczerzące zęby głowa Tyranozaura z donośnym klątwieniem upadła na brzo.



BERMUDA SYNDROME

Ruskie taki program albo... Nie może być...

wydają się być zbyt powolne i niezdeterminowane. W grze występuje około 70 postaci, oprócz pilota Jacka, księżniczki Natalii są też wszechobecne dinozaury. Pterodactylus, Brachiosaurus, Stegosaurus, Triceratops, Monoclonius, Gallimimus, Tyrannosaurus Rex i młody Velociraptor to tylko część menażerii. Ponad 250 łowcy to też niebagatelną spora.

Grafika i dźwięk nie należą do specjalnych osiągnięć w dziedzinie gier komputerowych, ale robią pozytywne wrażenie. Ręcznie modelowane (al renderowane) postacie to jest to, co typowy lubią najgorzej. Najgorzej prezentuje się muzyka. W porównaniu do reszty gry wydaje się ogólnie monotonna, lecz niektóre fragmenty, jak na przykład motyw z początku lub temat na śmierć Jacka – po prostu rządzą. Zwróć, każdy ma swój gust.

gę z gadów, chronić przed wściekły mi potworami, podtrzymywać na du-

chw. Ona potrafi się odwzajemnić, wiercie mi, potrafi...

„Syndrom Bermudy” to bardzo dobra gra: pokazuje, że przy odrobinie pomysłu można przeżyć nawet w ekstremalnie ciężkich warunkach, pokazuje się przyjaźni i miłości. Czy jakoś tak. Więc co? Gwara dłoń i do lasu! Ah, zapisując często stan.

Must
Topsy: Zalecane jest częste korzystanie z teleportów, nawet jeśli można iść inną drogą. W świątyniach można podreperować zdrowie, nabyć doświadczenia i pozhierac nowe gadzety.

Century Int./BMV'96

4-2000/68 - 000 RAN
VGA/640 - SB 7.1 - 25.5 A/V

grafika, dźwięk, scenariusz
postać, efekty dźwiękowe



Celem gry jest, jak nietrudno się domyśleć, uratowanie panny i złapanie prawdziwego mordercy. Tak pokrótce przedstawia się fabuła – i tu właśnie jest to utrudnienie. Przyzwyczajonym do wyczyniania niestworzonych rzeczy z przedmiotami nie z tej ziemi

„Sprawa Morlova” czyli w oryginalnym francuskim L'AFFAIRE MORLOV to „multimedialna” przygodówka rozgrywająca się w czasie rzeczywistym. Tak się złożyło, że w większości przypadków multimedia ograniczają się do jednej, dwóch scen filmowych, a z „czasem rzeczywistym” jak jest, sami dobrze wiecie.

MORLOV AFFAIRE

Trudno podejść do gry tego typu bez pewnych uprzedzeń, ale jednak ta konkretna pozycja po dłuższym poznaniu bardzo dużo zyskuje. MORLOV AFFAIRE (bo tak brzmi drugi tytuł gry) to przygodówka, którą określić można krótko: TAJEMNICA STATUETKI z animacjami. Na tym można by właściwie zakończyć, gdyż określenie to mówi samo za siebie, z jednym wyjątkiem. Mimo że technicznie gra nie olśniewa, a wręcz przeciwnie, miejscami nawet odpycha, to duże wrażenie robi jej scenariusz.

Scenariusz bardzo inny w porównaniu do reszty... Potyczki ze Sługami Ciemności, walki ze złymi magikami, współpraca z KGB i ogólne ratowanie świata stały się codziennością, rutynowymi działaniami większości graczy. Okazuje się, że wszyscy specjaliści, tzw. „wyjadacze” wymiękają przy zetknięciu się z inną, całkowicie odmienną tematycznie grą.

Akcja MORLOV AFFAIRE rozgrywa się na arenie dzisiejszej stolicy mody – Paryża. Główny bohater, dziennikarz Paul Keirn, w wyniku jakże nieszczęśliwego zbiegu okoliczności zostaje niesłusznie oskarżony o morderstwo niejakiej Iriny Lanowej. Na dodatek morderca porwał też dziewczynę Paula...

będzie bardzo trudno działać „zwyyczajnie” – tak po prostu przeczytać gazetę, przejrzeć stos brudnych naczyń w kuchni czy pokreślić galkami starego telewizora.

Grafika składa się głównie ze statycznych obrazków, po których od czasu do czasu przechadzają się postacie. Grę stworzyła grupa francuskich zapaleńców i na każdym kroku czuje się zafascynowanie architekturą kamienic i parków Paryża. Kto był, ten wie, że tak wspaniale można czuć się tylko tam. Mimo że gra powstała metodą „kamera na plecach”, aparat w dłoń, traktować to należy jako zaletę – naprawdę jest co podziwiać, ten specyficzny klimat uliczek Saint Germain, kafelek przy Champs Elysee, czy mrozący autentyzmem grobowiec Chopina na Montparnasse.

Sugestywnie zrealizowano oprawę dźwiękową; odbijające się echem kroki na korytarzu, szcęk klucza w zamku i gwar paryskich ulic brzmią niezwykle realistycznie. Ocenę muzyki pozostawiam wam, gdyż w wypadku L'AFFAIRE... jest to sprawa dość dyskusyjna. Od siebie powiem jedynie, że budzi skojarzenia z tą z angielskich seriali kryminalnych lat 80.

Gra jest zbyt archaiczna jak na dzisiejsze czasy, wygląda jakby wyrywana była z innej, poprzedniej epoki, a zwiastowała naszą, dzisiejszą. Jest to jeden z powodów, dlaczego nie wrózę grze świetlanej przyszłości. Poza tym wszechobecna jest jakaś taka drewnota. Niby wszystko działa bez zarzutu, ale sprawia wrażenie nedorobionego. Jeśli więc na pudełku jest już napisane, że gra jest „multimedialna”, to takie rze-

czy nie mają prawa być tu.

niektórych lokacji dostać się można tylko w nocy, jak na przykład do STEPHANIE'S STUDIO lub HOME SWEET HOME. Policji należy unikać, jak powiedział członek francuskiego SECRET

L'AFFAIRE MORLOV polecić mogą jedynie koneserom. Tym, dla których grafika i dźwięk stanowią jedynie dodatek do sedna gry – jej scenariusza. Nie mówię tu, że chęć oglądania renderowanych scen i słuchania orkiestrowej muzyki podczas grania jest czymś złym, przeciwnie, do tego dążono od samego początku. Podczas gry bardzo ujęła mnie „rzęsa” osób postronnych, postaci nie związanych z grą. Powoduje to niejako „zniwelowanie” uczucia sterylności i wyobcowania, lecz do prawdziwej rzeczywistości wirtualnej, jak zresztą we wszystkich produkcjach, jest jeszcze daleko.

Co tu dużo mówić, MORLOV AFFAIRE nie skopie nikomu tyłka, nie zarządzi nawet przez chwilę z jednego, prostego powodu: mało kto zwróci uwagę na tę szarą myszkę! A gra jest jak brzydka żona – wierna, pracowita i kochająca, a na dodatek nikt jej nie będzie próbował uwodzić.

Jeżeli więc zdecydujecie się na to małżeństwo, warto wiedzieć parę interesujących rzeczy. Otóż policji można dać się złapać tylko raz, potem „nie ma przebaczenia”, idzie się do paki. Do

SERVICE, nie zwracaj więc na siebie uwagi. Wiadomości (niestety bez Marty Grzywacz – sorry boys) nadawane są o 13.00 i 20.00.

Czuję, że powinienem w miarę zwięźle wyrazić się o grze. O jej plusach i minusach, czy warto ją kupić, czy nie. Bardzo ciężko wypowiedzieć się w tej kwestii, gdyż MORLOV... to przygodówka tego typu, że jedni na sam dźwięk tytułu będą trząść się nerwowo, kiedy wargi innych wykrzywi cokolwiek opętany uśmiech.

Mamut

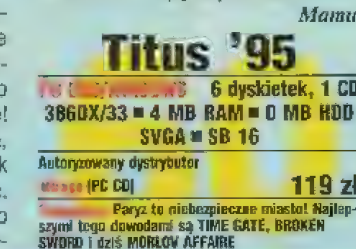
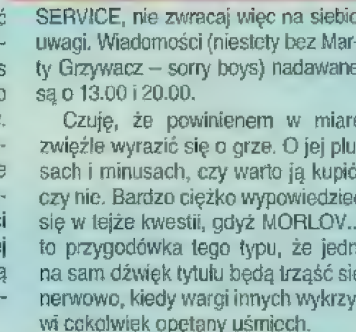
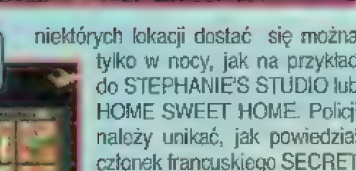
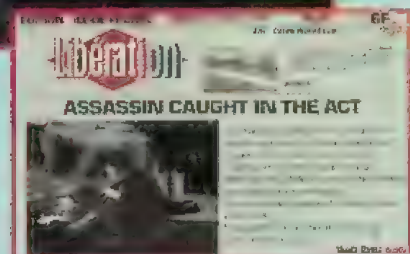
Titus '95

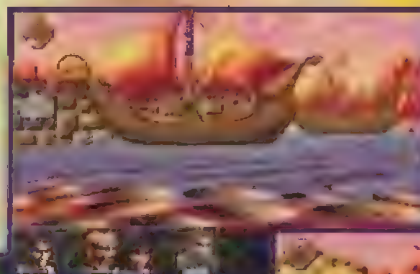
PC CD-ROM 6 dyskieć, 1 CD
386DX/33 = 4 MB RAM = 0 MB HDD
SVGA = SB 16

Autoryzowany dystrybutor
Mango (PC CD)

119 zł

Paryż to niebezpieczne miasto! Najlepszym tego dowodem są TIME GATE, BROKEN SWORD i dziś MORLOV AFFAIRE





Korzystając z okazji szybko przeszukaliśmy apartamenty Kontosa i w podziemiach znaleźliśmy resztki jakiegoś dokumentu. Prędko udaliśmy się do świątyni leżącej na południowy zachód od Kounos. Zebrawi się tam zarówno lu-



Po wysłuchaniu racji obu stron zgodziliśmy się rozwikłać tę sprawę, a Mellthas poradził abyśmy porozmawiali z Dariosem, jego przyjacielem z Kounos. Przed opuszczeniem miasta

wskazu, przy którym skręciliśmy na zachód. Po krótkim marszu wąwozem doszliśmy do jego końca, gdzie po pnącach wspięliśmy się na płaskowyż. Dość zaniedbana droga biegnąca na północ doprowadziła nas do celu podróży.

Początkowo Nodd nie pozwalał wejść do apartamentów Kontosa, ale po dłuższej rozmowie udało się go przekonać. Kontos także próbował nas się pozbyć, ale byliśmy cierpliwi. Druid w końcu nie wytrzymał i wybuchnął z gniewem, żeby-

śmy lepiej zajęli się Iskai, bo oni parają się czarną magią. Spytany o dowody wyjawiał, że w tajemnicy zbadał ich ołtarz i znalazł tam rzeczy świadczące o mrocznych praktykach Iskai.

Czym prędzej udaliśmy się do Srimalinaru. Płaskowyż opuściliśmy schodząc po pnącach na zachód od wioski. Po marszu wzdłuż drogi doszliśmy do drogowskazu, przy którym skręciliśmy na północ, a po przekroczeniu mostu udaliśmy się na zachód wzdłuż rzeki. W wiosce porozmawialiśmy ze wskazanymi przez druida Iskai. Edjirr stwierdził, że tarcia pomiędzy rasami są coraz silniejsze i grożą wybuchem wojny. Ponadto za drobną sumkę wyjawiał informacje o planowanym w Beloveno zamachu. Arim przyznał, że w pobliżu świątyni pojawiły się potwory, ale zaprzeczył jakoby pochodziły z ich świątyni i poradził jeszcze raz porozmawiać z Kontosem.

udaliśmy się jeszcze do gildi, gdzie Sira nauczyla się kilku nowych zaklęć. W Kounos podbiegła do nas miejscowa handlarka z informacją od Kariah, przyjaciółki Khunaga. Prosi ona o jak najszybsze przybycie gdyż posiada niezwykle ważne informacje. Ponieważ miała to być sprawa życia i śmierci, odtoczyliśmy spotkanie z Dariosem i nie zważając na zmęczenie ruszyliśmy do Beloveno.

Po dotarciu do miasta natychmiast poszliśmy do Kariah, która powiedziała, że jeden z jej klientów niechący wypałać o planowanym zamachu na Herrasa. Obiecaliśmy zapobiec zamachowi i natychmiast udaliśmy się do przewodniczącego Rady Sprawiedliwości. Ten podziękował za ostrzeżenie o zamachu i poinformował o sytuacji panującej obecnie w mieście.

Zmęczeni po całonocnej wędrówce poszliśmy do tawerny, gdzie nieoczekiwanie spotkaliśmy Frilla, historyka z Jirinaaru. Poprosił on abyśmy spotkali się z pewną grupą ludzi, ale nie chciał wyjawiać żadnych dokładniejszych informacji na temat tego spotkania. Ponieważ w tej chwili byliśmy zajęci łagodzeniem konfliktu, zgodził się poczekać do zakończenia naszej misji.

Plotkowanie z klientami tawerny dało nieoczekiwane efekty. Aurino sprzedał nam mapę skarbów, a ponadto wyjawiał, że Kontos w przeszłości zajmował się czarną magią. Natomiast Kryte powiedziała, że mieszkańcy Kounos mają zamiar zająć świątynię Iskai, więc wróciliśmy do tej wioski by poznać szczegóły. Przyjaciel Mellthasa Darios potwierdził wiadomości uzyskane od Kryte, więc bez zwłoki udaliśmy się do Kontosa, który mimo naszych perswazji nie chciał odstąpić od zamiaru napaści na świątynię.

Zrezygnowaliśmy wróciliśmy do Beloveno, gdzie czekała nas miła nowina – zamach na Herrasa nie powiódł się dzięki naszemu ostrzeżeniu. Perron wyjaśnił, że za zamachem stali prawdopodobnie Gard i Riko oraz, że szuka obecnie powiązań między nimi a Kontosem. Rozmowa z Kryte podsunęła nam pomysł rozwiązania konfliktu. Wystarczy znaleźć dokumenty obciążające szalonego druida i ludzie przestaną go słuchać. Jednak gdy dotarliśmy do wioski okazało się, że mieszkańcy już udali się pod świątynię.

dzie, jak i Iskai, a na dodatek w wojowniczych nastrojach, co groziło wszczęciem wojny! Patrząc na wojowników obydwu ras przyszło mi na myśl, że drugą część dokumentu mogą mieć Iskai, więc czym prędzej poszliśmy do Srimalinaru. Na szczęście podejrzenie okazało się słuszne, gdyż brakujący kawałek miał karczmarz Edjirr.

Mając dowody w ręku szybko wróciliśmy pod świątynię. Po odczytaniu dokumentu i sprawdzeniu jego prawdziwości ludzie oraz Iskai rozeszli się do domów. W wyniku zamieszania Kontosowi udało się wejść do świątyni, więc poszliśmy za nim. Jednak nawet dokładne przeszukiwanie budowli nie pomogło – druid jakby zapadł się pod ziemię. Zrezygnowaliśmy na powierzchnię i tam natknęliśmy się na Kontosa paljącego żądzą zemsty!!! Na szczęście jakoś udało nam się przeżyć ten pojedynek.

Po zażegnaniu konfliktu korzystając z mapy Aurino znaleźliśmy skarb na wschód od wioski Iskai. Na kontynencie wszystko wróciło do normy, więc mogliśmy wyjechać z Frillem. Niestety przed odjazdem Sira i Mellthas postanowili nas opuścić i rozpocząć nowe życie w Srimalinarze.

DJI CANTOS

Statek dowiózł nas na wyspę zamieszkaną przez Oświeconych, najmandrejszych przedstawicieli obydwu ras, których zadaniem jest pilnowanie porządku na tym świecie. Stowarzyszenie to zostało założone przez przywódcę celców Cantosa, który przez Krainę Mgieł przeprowadził ich do tego świata ponad 2000 lat temu. Od Oświeconych dowiedzieliśmy się, że planeta ta ma swoją własną świadomość zwaną Animebono, obecną w religiach obu narodów jako Daru i Goddess. Ponadto uczeni wyjawili, że na pustynnym kontynencie Umajo występował olbrzymi metalowy obiekt, prawdopodobnie Toronto. Widząc nasze zainteresowanie pozwolili nam zwiedzić wyspę przed odjazdem, a jedna z Oświeconych, Harriet, przyłączyła się do naszej drużyny. Po zwiedzeniu wyspy i porozmawianiu z mieszkańcami poszliśmy do jaskini. Niestety Rainer postanowił zostać, więc na Umajo wyruszyliśmy we czwórce.

UMAJO

W mieście odbyliśmy rozmowy ze wszystkimi mieszkańcami i dowiedzieliśmy się wielu interesujących rzeczy



Tak pesymistycznie i z ostrożnością podchodziliśmy do ALBION w SS'38 i SS'39, a to przecież tak długa gra, że pełny opis wymagał aż trzech części! Mało która gra oferuje równie wiele treści – to także należy wziąć pod uwagę...

MAINI

Rybak wysadził nas w Beloveno, największym porcie tego kontynentu. W czasie zwiedzania miasta spotkaliśmy Khunaga, byłego członka Kenget Kamulos, który zgodził się wstąpić do naszej drużyny.

Z rozmowy z przewodniczącym Rady Sprawiedliwości dowiedzieliśmy się wielu interesujących rzeczy o mieście i kontynencie. Na koniec Herras podsunął myśl abyśmy spotkali się z Kontosem w Kounos, gdyż jest to interesujący człowiek i ostrzegł, aby nie zbliżać się do świątyni Iskai bo podobno pojawiły się tam potwory.



Po zwiedzeniu miasta i pogawędkach z mieszkańcami ruszyliśmy do Kounos. Opuściwszy Beloveno szliśmy drogą na północ, aż do drogo-



o ustroju panującym w mieście. Ponadto Konny powiedziała nam jak znaleźć przewodnika, który przeprowadzi nas przez łańcuch górski na południe od Umajo. Po udaniu się w wyznaczone miejsce spotkaliśmy Ohla, który zgodził się pokazać nam wejście do tunelu prowadzącego na drugą stronę pasa. Po opuszczeniu jaskini od razu spostrzegłem prom z Toronto. Pilot musiał również nas zauważyć, gdyż szybko wylądował. Przywołując towarzyszy wszedłem do pojazdu i... niespodziewanie drzwi zatrzęsły się, a kabina zaczęła wypinać się gazem!

TORONTO

Przytomność odzyskałem dopiero na macierzystym statku. Niestety nikt mi nie chciał uwierzyć, że na planecie istnieje życie i zostałem odprowadzony do szpitala. Gdy w końcu się obudziliśmy to okazało się, że zostałem

i Mellhasa, którzy z chęcią się do nas przyłączyli. Następnie wróciłem do symbolu oka i po krótkim marszu na wschód dotarliśmy do siedziby Kenget Kamulos.

Jeden z członków bractwa wystawczy naszej prośby obiecał przedstawić ją najwyższemu druidowi, a nam zaproponował zwiedzenie budynku. Jednak Khunag nie uwierzył, że ci fanatycy dobrowolnie zdradzą nam swoją tajemnicę, więc rozpoczęliśmy poszukiwania na własną rękę. Były Kenget Kamulos przypomniał sobie o sekretnej przejściu prowadzącym do wewnętrznych komnat budowli. Niestety obecnie było ono strzeżone i zostaliśmy wtrąceni do lochów.

Po wydostaniu się z celi i przebyciu kilometrów korytarzy w końcu udało nam się wrócić do zamieszkałych części jaskini. Korzystając z podpowiedzi

obiecaliśmy przetestować jego wynalazki dał nam klucz.

Po długich poszukiwaniach znaleźliśmy Kossotta, ale ten w zamian za swoją wiedzę zażądał tajemnego zaklęcia znanego wyłącznie Górskim Księżom. Nie mieliśmy dużego wyboru, więc wróciliśmy do miasta i poszliśmy do gildii górników. Niestety, mnisi nie chcieli zdradzić nam swojej tajemnicy dobrowolnie, a ponadto ostrzegali żebyśmy nie wchodzili do tunelu w czasie ceremonii, bo pożałujemy. Takie pogroźki oczywiście nie mogły nas zniechęcić i po krótkiej chwili znaliśmy już zaklęcie, które przekazaliśmy Kossottu. On także dotrzymał umowy i przekazał nam wiedzę swojej gildii. Teraz mogliśmy wrócić na Dji Cantos. Oświeceni natychmiast przystąpili do rytuału tworzenia Ziarna, które miało zniszczyć Toronto i ocalić Albion.

TORONTO

Ponieważ Joe mógł być bardzo pomocny na pokładzie statku, więc po krótkiej dyskusji wybraliśmy osobę, którą zastąpi w drużynie. Pod osłoną mroku dostaliśmy się niepostrzeżenie na statek i korzystając z zaskoczenia puściliśmy film przedstawiający prawdę o planecie. Oczywiście takie działanie przywołało strażników, ale udało się ich pokonać. Przed zejściem na poziom serwisowy, na prośbę Joego zabraliśmy specjalny śrubokręt. Przy jego pomocy udało nam się odkręcić kilka płyt i uszkodzić mechanizmy sterujące laserami.

W pewnej chwili moją uwagę przykuły kolorowe światełka na ścianach i widziany przezprzeciem zanotowałem ich kombinację. Joe, mało przydatny w walce mógł się wykazać przy zepsutych drzwiach. Udało mu się je naprawić, dzięki czemu ominęliśmy całą armię robotów. Jednak najwięcej kłopotów sprawiła nam ruchoma ściana, która chowała się dopiero po uaktywnieniu odpowiednich płyt.

Korzystając z notatek stworzyliśmy kształt przypominający literę „o” i szukając się na ciężką walkę wcisnęliśmy przycisk. Zgodnie z oczekiwaniami androidy znajdujące się w sąsiednim po-

mieszczeniu zaatakowały nas i tylko cudem udało nam się uratować. Zdobytą kartą otworzyliśmy drzwi i biegiem ruszyliśmy w stronę pomieszczenia reaktora. Dzięki mojemu opanowaniu udało się przekonać znajdujących się tam strażników, aby dali nam przejść.

Pewni sukcesu podeszliśmy w stronę reaktora, gdy nagle... cylinder stojący obok drzwi ożył. Był to pokładowy komputer, posiadający praktycznie niezniszczalny pancerz i dużej mocy laser. Po chwili walki wyszło na jaw, że nie mamy żadnych szans, więc desperackim rzutem umieściłem Ziarno w reaktorze. To co zaszło później przeszło nasze najśmielsze oczekiwania. Ziarno... po prostu zaczęło rosnąć wchłaniając energię reaktora i niszcząc statek. Po krótkiej chwili, w miejscu gdzie kiedyś dumnie stało Toronto, pięła się ku niebu porośnięta bujną roślinnością góra. Z niedowierzaniem patrzyliśmy na ten cud natury i dopiero po dłuższym czasie dotarło do nas najważniejsze... Albion został ocalony!!!

C(w)alinezka

BlueByte'96

1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 8 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE

Autoryzowany dystrybutor
CD (PC CD) 132 zł

swiat nie wzorowany na A&B, duzo teksta, postaci i przeplatow, sredziennomocna klimat, troche zbyt staroswiecki, brak pomyslow



ALBION

uwięziony! Na szczęście pojawił się mój kumpel Joe i uwolnił mnie. Po krótkiej rozmowie doszliśmy do wniosku, że nasza kompania wiedziała o życiu na tej planecie, ale mimo to postanowiła ją eksploatować.

Po stanowiliśmy ocalić planetę i poinformować załogę o prawdziwej sytuacji, lecz musieliśmy najpierw wyłączyć główny komputer. Niestety próba się nie udała, a my ledwo uszliśmy z życiem. Po wydostaniu się ze statku poszliśmy w kierunku łańcucha skał. Na szczęście moi towarzysze czekali na mnie, więc po krótkim omówieniu sytuacji wróciliśmy na Dji Cantos.

Po całonocnej naradzie Oświeceni wymyślili sposób na wyeliminowanie komputera. Niestety nie posiadali całej wiedzy potrzebnej do skonstruowania Ziarna, więc musieliśmy udać się do Kenget Kamulos oraz do Umajo

KHAMULOU

Korzystając z grot transportowych przenieśliśmy się do północnej części Maini, a po opuszczeniu jaskini udaliśmy się na zachód do Srimalinaru.

W tajemnie spotkaliśmy Sira

Khunaga dotarliśmy do pokoju, w którym powinny znajdować się księgi z poszukiwaną przez nas wiedzą. Niestety, jak się okazało zostaliśmy przez niego wykozystani do wyrównania porachunków z Caimainem, obecnym przywódcą Kenget Kamulos. Po krótkiej kłótni rozpoczęła się walka, a my musieliśmy stanąć po stronie Khunaga, aby ocalić życie. Na samym początku bitwy przeżyliśmy szok, gdyż w Caimaina wstąpił sam bóg Kamulos! Mimo tego, po długim i zaciętym pojedynku wyszliśmy z niego zwycięsko! Zaskoczeni akcją pozwolili nam zabrać zwój z zapisaną tajemnicą zakonu, a następnie, obawiając się paniki wśród nowicjuszy, wyprowadzili nas bocznym wyjściem.

UMAJO

Po wykonaniu pierwszej części zadania udaliśmy się do Umajo. Burmistrz po wysłuchaniu naszej historii zgodził się pomóc i polecił abyśmy porozmawiali z Kossoltem. Jest on członkiem miejscowej gildii rzemieślników i najczęściej można go spotkać w pracowni. Początkowo nie mogli-

śmy zdobyć klucza do warsztatów. Merdger odmówił i powiedział, że ani on, ani Zebanno nie wpuszczają tam obcych. Na szczęście jego kolega był mniej uparty i gdy

DEMO - CD'38



Jak każdy kowboj przemierzałem prerie Dzikiego Zachodu poszukując przygód, o których może przeczytaliście już co nieco w poprzednim numerze. Gdy udało mi się znaleźć dobrą robotę na farmie w Teksasie, po dwóch dniach niezadowolony z mej pracy chlebodawca wylał mnie. Raz na wozie, raz pod wozem – podjąłem więc decyzję o opuszczeniu stanu.

W mieście poszedłem do stajni. Z wiadra wyjąłem śrubę, a przez okno na strychu strąciłem tabliczkę z literą P. Zabrałem ją i skierowałem się do salonu. Osika, pełniąc funkcję bramkarza, zmyliłem paroma chytymi odpowiedziami (A, A, A, C, C). Od głupiej tancerki mieszkającej na piętrze dowiedziałem się, że szefowa trzyma pieniądze w poduszce. Siedzący przy barze rewolwerowiec należał do szajki napotkanej w kanionie. Wydobylem od niego informacje, gdzie ukrywa się jego jednooki szef Dickson, a od barmana flaszkę po whisky. Pustą, gdyż Liga Antyalkoholowa

czajnika ziała kawy i postawiłem całą na ogniu. Po chwili kawa była gotowa. Wychodząc zabrałem jeszcze z szafki butelkę pikantnego sosu. W pobliżu kuchni odkryłem kłapę w podłodze. Otworzyłem ją i wędką wyciągnąłem kilka lasek dynamitu. Potem porozmawiałem ze strażnikiem i słuchając jego instrukcji zastrąbiłem – w ten sposób zdobyłem flagę. W pokoju naprzeciwko wejścia do fortu kąpał się pułkownik Leconte. Poprosił o ręcznik, którego rolę znakomicie spełniła flaga.

Pułkownik ubrał się i wyszedł na dziedziniec. Korzystając z jego nieobecności zakradłem się do opuszczonego mieszkania. Zabrałem gąbkę i brudny uniform, który zaniosłem do pralni. Na miejscu przywłaszczyłem sobie miskę z ryżem. W czystym już ubraniu znalazłem klucz do drzwi w pokoju Leconte'a, jednak zanim je otworzyłem położyłem na dzwonku mokrą gąbkę. Dałem sobie na razie spokój z sejfem. Jeszcze tylko wrzuciłem beczkową na drezinę i mogłem wracać do miasta.

Stamtąd udałem się do kanionu, a następnie do klasztoru. Śpiącemu szpiegowi wlałem do ust kawę i wydobylem zeń informacje na temat kryjówki rebeliantów. Od strażnika otrzymałem francuski tytoni i wróciłem do wioski indiańskiej. Na naradę z wodzem i senatorem dostąpiłem się po przekupieniu Apacza gumą do żucia. Przed wypaleniem fajki pokoju dosypałem własnego tytoniu. Rozpoczął się jakiś pogański obrządek, a ja siedziałem ponownie do namiotu wodza i z kotła wyjąłem ziarna zboża. Następnie zająłem do mieszkania doktora – oględziny zaowocowały świeczką i flakonikiem z zaczarowaną chmurką. Postanowiłem odwiedzić cementarz. Zmontowanym kilofem rozkopalem ziemię, posadziłem ziarenka i podlałem je używając chmurki. Wyrosła pszenica, której nie omieszkalem zabrać ze sobą. Papugę nakarmiłem krawcami, po czym błyskawicznie schowałem ją do kapelusza. Odchodząc zdjąłem z drzewa linę.

W mieście, na stacji nalałem do beczki wody ze zbiornika, po czym wrzuciłem do środka kukur i zboże. Substancję zamknąłem w baryłce przy pomocy znaku z literą P i pojechałem do gorzelni. Tam osobiście przetestowałem nowy trunk, tyśkacz smakował również Apaczom. Kiedy wszyscy zasnęli, nabrałem do pustej butelki alkoholu i zwędziłem Czaszkę. Niestety poknąłem się, a moja zdobycz wypadła i potoczyła się pod nogi pułkownika Leconte, atakującego wraz z oddziałem wioskę. Jedynym Indianinem, który próbował interweniować, był tłumacz Byk, notabene absolwent Harvardu. Skończył w celi Fortu Apache.

Po tym zająłem wróciłem do miasta. Wstąpiwszy do kościoła, w zakrystii spo-



tkalem brata Anselma – tego, który zdeponował w banku Czaszkę. Posadziwszy papugę na konfesjonale wiożyłem świecę do świecznika i zapalilem. Nie była ze zwykłej parafiny – ksiądz dyżurny jak się szlachnął, to zaczął wychwalać Kalna i pleść inne brednie. Poprosiłem, aby zawołano brata Anselma w celu wysłuchania spowiedzi. Gadała co prawda papuga, ale ludzkim głosem, więc mnich nie zauważył różnicy. W międzyczasie z zakrystii zwinąłem kwit bankowy i rewolwery schowane w kuftrze.

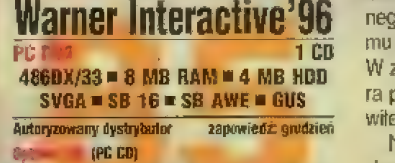
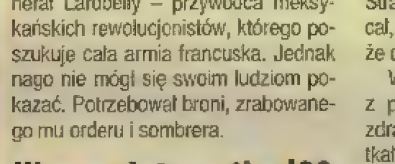
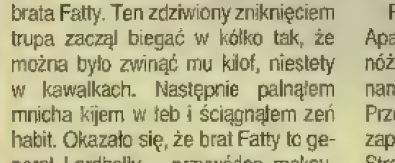
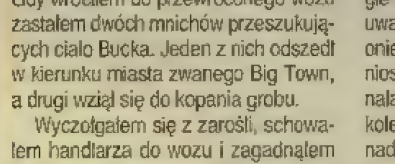
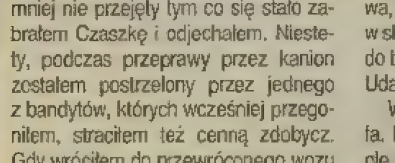
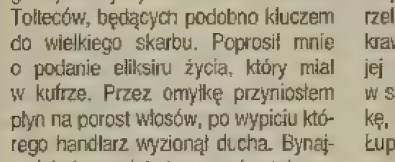
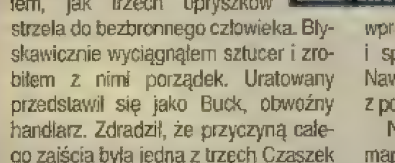
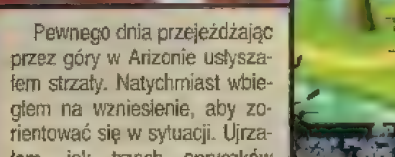
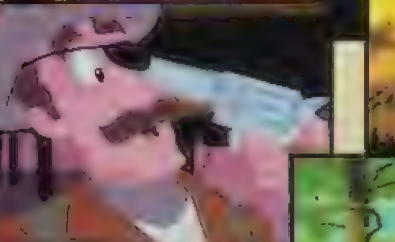
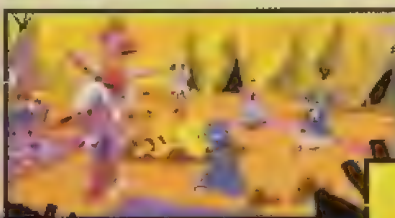
W banku przebrałem się w habit, okazałem weksel i zażądałem wydania Czaszki. Ponieważ sejt się zaciął, zacząłem biadolić na temat nieodpowiedzialności i grozić rozgłoszeniem tej wpadki wśród mieszkańców Big Town. Na potwierdzenie tych słów, już we własnym stroju poprosiłem o zamknięcie konta. Bankier, przerażony widmem bankructwa i upadku instytucji, upadł na kolana i błagał o pomoc w otworzeniu sejfu. Laska dynamitu i jedna zapalniczka wystarczyły. Anselma w napadzie szału szeryf posadził w areszcie, skąd został potem przeniesiony do Fortu Apache.

Zaniosłem krawcowej balon do pocerowania, a potem wszedłem do saloonu. Na piętrze użylem magicznej chmury – mogłem zabrać z parteru wiadro. Przy jego pomocy wydobylem ze studni Czaszkę i słuchawki lekarskie. Natychmiast rozdzieliłem oba przedmioty, po czym poszedłem do stajni. Poczęstowałem osła marchewką i szybko zdjąłem mu z głowy sombrero.

Na balkonie nad saloonem wypoczywała burdelmama Mimi. Potwierdziła (A, C, E, B, D), że w jednym z pokoi ukrywa się Dickson. Na balkon dostałem się z dzwonnicy kościoła. W szufladzie szafki stojącej obok łóżka, na którym spał jednooki, znalazłem książkę. W drugim pokoju dorwałem poduszkę. Zawierała sto dolców, co wyszło na jaw po rozpruciu jej nożem.

Wróciłem potem do Fortu Apache. Obok pralni mieściła się siedziba Ligi AA, dwóch jej założycielek pilnował porucznik. Po kilku rozmowach z wszystkimi obecnymi ofiarowałem wojskowemu whisky. Alkohol zadziałał i zaniepokojone kobiety poszły zająć się nieszczerzyńskim zostawiając bez opieki zbiór orderów. Była wśród nich Gwiazda Wolnego Meksyku zrabowana Lardbelly'emu. I to razem z kociągami. General bardzo się ucieszył, gdy otrzymał sombrero, rewolwery i order.

Pobiegłem poszukać kryjówki rewolucjonistów (na prawo od ka-



Pewnego dnia przejeżdżając przez góry w Arizonie usłyszałem strzaty. Natychmiast wbiegłem na wznesienie, aby zorientować się w sytuacji. Urządziłem, jak trzech opryszków strzela do bezbronnego człowieka. Blyskawicznie wyciągnąłem sztucer i zrobiłem z nimi porządek. Uratowany przedstawił się jako Buck, obwoźny handlarz. Zdradził, że przyczyną całego zajścia była jedna z trzech Czaszek Tolteców, będących podobno kluczem do wielkiego skarbu. Poprosił mnie o podanie eliksiru życia, który miał w kuftrze. Przez omyłkę przyniosłem płyn na porost włosów, po wypiciu którego handlarz wyzionął ducha. Bynajmniej nie przejęły tym co się stało zabrałem Czaszkę i odjechałem. Niestety, podczas przeprawy przez kanion zostałem postrzelony przez jednego z bandytów, których wcześniej przegoniłem, straciłem też cenną zdobycz. Gdy wróciłem do przewróconego wozu zastałem dwóch mnichów przeszukujących ciało Bucka. Jeden z nich odszedł w kierunku miasta zwanego Big Town, a drugi wziął się do kopania grobu.

Wyczołgałem się z zarośli, schowałem handlarza do wozu i zagadnąłem brata Fatty. Ten zdziwiony zniknięciem trupa zaczął biegać w kółko tak, że można było zwinąć mu kilof, niesłety w kawalkach. Następnie palnąłem mnicha kijem w łeb i ściągnąłem zeń habit. Okazało się, że brat Fatty to generał Lardbelly – przywódca meksykańskich rewolucjonistów, którego poszukuje cała armia francuska. Jednak nago nie mógł się swoim ludziom pokazać. Potrzebował broni, zrabowanego mu orderu i sombrero.

Warner Interactive'96
PC 486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 4 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
 Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: grudzień
 (PC CD)
 Zł: grafika, muzyka i niezłe jaja
 Prowok: bezduszna gra aktorów

Gdzie jest
 trzecia
 czaszka? Pyta
 Józef Tkaczuk



nionu). Gdy ją znalazłem, od razu zaprowadziłem tam Lardbello'ego.

Szybko ułożono plan ataku na okupowany klasztor – element zaskoczenia, człowiek w środku i wsparcie z powietrza. Pomogłem przy ostatniej części

Znów udałem się do Fortu Apache. W kuchni otworzyłem korkociągami butelkę sosu i polełem nim ryż. Miskę postawiłem na ogniu. Strażnik pilnujący więzienia był bardzo głodny, ale nie chciał opuścić posterunku przed dzwon-

Apacze zaatakowali fort. Zapalona strzala trafiła w dynami i francuska placówka zniknęła z powierzchni Ziemi. Przedtem jednak każdy z zainteresowanych, tzn. Byk, Anselm, Leconte i ja zabrał po jednej Czaszce. Znalazłem się przy wodospadzie. Wspiąłem się po skałach, zarzuciłem linę na wystający gzyms i wskoczyłem do wody. Trafiałem do jaskini, która była tajnym przejściem do klasztoru. Siedzący w saloonie Leconte i Anselm dali się namówić do przystąpienia do spółki, byle tylko dostać się do skarbu Tolteców. Gdy pułkownik dostał strój francuskiego wojska

CZEŚĆ 2

planu – zaferowałem balon i napelniając go gorącą parą z kotle przymocowałem do wielkiego kosza. Wychodząc zabrałem fałszywe karty i popędziłem do saloonu na partyjkę pokera z szeryfem i Dicksonem. Mając przygotowane cztery asy (USE FAKE MONEY+ACES) postawiłem sto dolarów, na co stróż prawa odpowiedział gwiazdą szeryfa, a jednooki złotą Czaszką. Po chwili na stole pojawiło się osiem asów i wraz z Dicksonem znalazłem się w areszcie.

Strażnik szybko dostał w głowę znajdującym kamieniem (schowany na lewo od drzwi), a jednooki rzucił w tyłek. Wyjąłem ją i przy jej pomocy ściągnąłem linę z pierścienia zwisającego z sufitu. Całość zakończyła się późno w nocy i trzeba było zmykać oknem.

Z nieprzytomnym opryskiem na plecach pocztapatałem na stację kolejową i przełożyłem zwrotnicę w momencie, gdy widoczne w oddali koło wiatraka pod wpływem mocniejszego powiewu przyspieszyło. Telegrafista wybiegł, poprawił zwrotnicę i... dostał w twarz drzwiami zamykanymi przez wiatr. W budynku robiącym za dworzec i pocztę zarazem znalazłem książkę z alfabetem Morse'a, przeczytałem ją i nadałem wiadomość. Przejżdżający pociąg przeciął mi karkdany i uwolnił raz na zawsze od Dicksona. W areszcie leżały moje wszystkie przedmioty i jakiś klucz. Miałem już dwie Czaszki.

kiem na obiad. Pobiegł dopiero, gdy usłyszał dźwięk trójkąta zawieszonego obok kuchni. Kluczem znalezionym u szeryfa otworzyłem izolatkę, wewnątrz siedzieli Byk i Anselm załamani utratą Czaszek. Byk dał się przekonać, że sejf można otworzyć używając słuchawek lekarskich. Odwróciłem uwagę pułkownika Leconte rozmową, a w tym czasie Byk przekradł się do sejfu. Otworzył go, ale obaj wpadliśmy w ręce Leconte'a.

Chyba dla wszystkich, którzy znaleźli się przy biurku pułkownika, wielką zagadką było istnienie czwartej Czaszki, która leżała obok trzech poprzednich. Nim sprawa zdążyła się wyjaśnić,

od razu pobiegł do klasztoru aby wesprzeć rewolucję. Anselm bez żadnych prezentów poszedł nad wodospad czekać na wojska Lardbello'ego. A ja oznajmiłem generałowi gotowość do ataku, po czym wszedłem do balonu.

Rzucony dynamił otworzył przejście od wodospadu, ale jakaś zabłąkana kula przedziurawiła balon i mu-

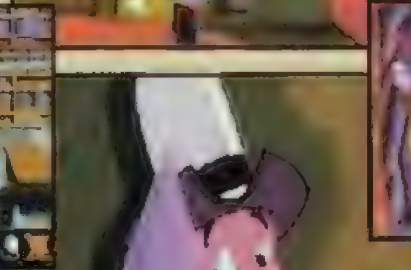
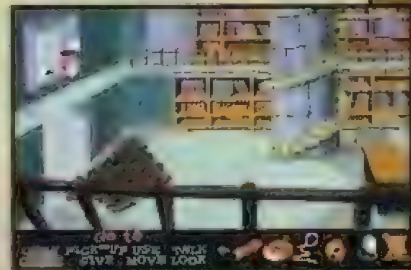
siałem lądować na klasztornym dziedzińcu. Chytkiem dobiegłem do drzwi i wszedłem do środka. W pomieszczeniu więziennym (na lewo od wejścia) przekręciłem koło otwierając tym samym celę, w której znalazłem kulę armatnią. Wróciłem na korytarz.

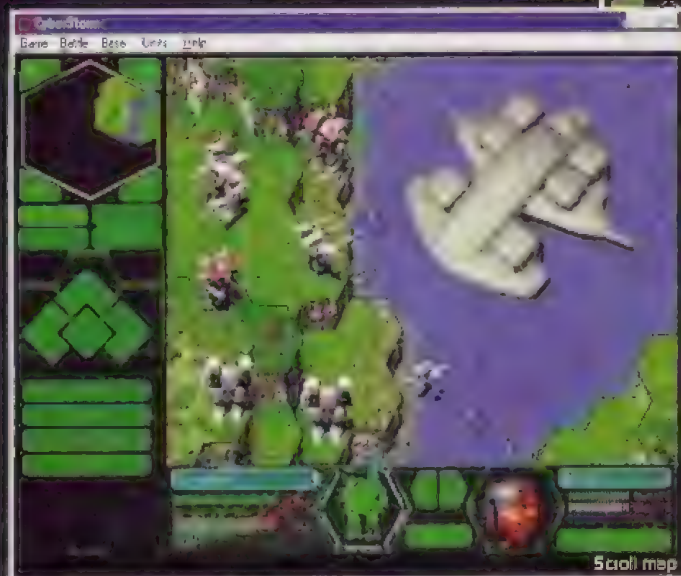
Za ostatnimi drzwiami zastałem dziwną szafę – jej szuflady okazały się być drabiną. Wąż podłączyłem do kurka w beczce i wychodząc przez okno przeciągnąłem go do otworu nad wrotami z prawej strony dziedzińca. Zapalka rzucona na stertę książek polanych łatwopalnym płynem wystarczyła, aby dwóch francuskich żołnierzy złożyło broń. Wycofawszy się na dziedziniec użyłem liny, dzięki czemu dotarłem do armaty. Obróciłem ją i wystrzeliłem kulę prosto w szczyt klasztoru. Postawiłem armatę w starej pozycji i zszedłem na dół, klasztor był zdobyty!

Anselm i Leconte już badali bibliotekę w poszukiwaniu jakiejś zielonej książki. Znalazłem ją za schodami i wyjąłem zeń klucz, posłużył do otwarcia drzwi na szczycie wieży. W trójkę weszliśmy do jaskini i postawiliśmy Czaszki na podestach. Góry zaczęły się trząść, aż mnich i pułkownik uciekli. Kiedy wszystko uciхло, zabrałem się do oglądzin jaskini. W lewej części znalazłem znak słońca, które po dotknięciu zmieniło się w księżyc. Za zasłoną namalowany był fresk ilustrujący trzy cokoły i Czaszki. Grotę opuściłem tunelem prowadzącym w prawo.

Znów pojawiłem się przy wodospadzie. Nie opodal czekali już Anselm i Leconte. Wskoczyliśmy na piedestały i unieśliśmy Czaszki. Ukazało się wejście do jaskini kryjącej skarb Tolteców! Oczywiście żaden z nas nie chciał się dzielić zdobyczą, więc wywiązała się szarżelania. W pewnym momencie grota zaczęła się walić. Uciekłem tylko ja, a zdobyty kryształ wystarczył, aby dalej prowadzić spokojne życie z dala od Arizony i innych atrakcji.

Bamse





Wchodzimy do menu jakiegoś menu i wybieramy opcję REPAIR i REPAIR FLEET. Dzięki tym czynnościom mamy z głowy wszystkie niezbędne wydatki.

Jeżeli posiadamy jakieś środki to możemy pokusić się o zakup nowego hercusa. Zaczynamy od zakupu pilota w BIODERM FACILITY/BIOVAT. Pilot nie musi być najdroższy, ale powinien mieć dużo wysokich wskaźników.

Nie ma co ukrywać. Od czasu UFO żadna gra nie dostarczyła mi tylu emocji co CYBERSTORM. Gdy pierwszy entuzjazm minął, przyszła refleksja, że gra nie jest ani zbyt skomplikowana, ani zbyt trudna. Gdzie więc tkwi sekret jej uniwersalności i młodości?

WIELOSTRONNY ATAK

Zaatakowanie przez SIERRA w ubiegłym roku odbiorcy wielobodźcową grą CONQUEROR AD 1086 (opis w SS'37) nie zakończyło się sukcesem, ponieważ wszystkie wątki rozgrywki znajdowały się zbyt daleko od siebie. Gracz nie potrafił docenić w jednej grze elementów gospodarczych (dość trudnych) za zręcznościowymi i strategicznymi.

W CYBERSTORM rzecz ma się zupełnie inaczej. Gra ma wyraźnie zakreśloną fabulę, która podporządkowane są proste i zrozumiałe elementy wzięte z managowania (dobór załóg i broni), strategii (wybór i planowanie bitwy). Gracz nie biega z męczącym grą milo o wielo możliwości jakie mu oferuje, ponieważ nie są one obciążające. Nie jest więc atakowany tym, że musi coś znieść i długo to robić. Może to wykonać i dlatego jest to takie przyjemne.

CYBERSTORM atakuje gracza równie z przyjemną grafiką, doskonałym dźwiękiem i animacjami. To naprawdę super - wystarczy pójść z robotą bojowego na polu bitwy, widać dymek z km-ów czy ogień z rakiet, a przecież jego sylwetka ma około 1-2 cm wysokości. Gdy dodamy do tego bardzo przejrzysty i wygodny interfejs zobaczymy grę, w którą można pograć kilkanaście wieczorów nie zmęczając się z burymi plamami na monitorze czy zastanawiając się co dalej zrobić.

JAK ZWYKLE GDZIES W ODLEGŁYCH CZASACH

Sama fabuła gry i jej otoczek jest znana i powtarzana w wielu produkcjach. Ci, którzy grali w planszówkę BATTLETECH nie będą więc mieli trudności z wczuciem się w epokę i klimat. Co w przyszłości zamість konwencjonalnych



wojsk, walkę prowadzi się przy pomocy skomplikowanych maszyn bojowych sterowanych przez pilotów przerobionych okrutnie po to, by można było ich połączyć w jedną całość z maszyną. Armii tego zelastwa (czy aby zelastwa) przezwala się przez liczne planety gruchocząc się nawzajem.

Wkraczasz ty, jako UNIT TECH CONSORTIUM za pomocą ra w rozwalaniu maszyn Cyberstormów. Do dwóch stałych zadań będzie oddać rękę do granic rudy na planetach obronionych lub atakowanie baz wroga, walka na wyniszczenie, przeprowadzanie ataków. W trakcie tych działań konsorcjum będzie płacić ci w dług ustalonej stawki rudy i kłosa przeprowadzając akcje, abyś mógł kupować nowe maszyny bojowe, wymieniać stare czy też wynajmować pilotów.

MISSION CZYLI MISJA

Całość gry składa się z trzech sekwencji misyjnych zdobywanych w trzech kolejnych głównych fazach przeciwnika. Ale by zdobyć każdą z nich, musisz rozegrać kilka innych misji, bo ze sprzętem i pilotami, których masz na początku jest mało, nie załatwisz.

Misje polegające na zdobyciu rudy nie przynoszą chwały, nie dają to dają pieniądze. Nie trzeba tu raczej walczyć z wrogiem tylko zdobyć trochę towaru z planety (sprzęt i pilotów zgarniamy) i wrócić. Nie chybą, że masz już taką siłę, że możesz w ogóle nie myśleć o rudzie tylko wygnieść robactwo bucl wpał.



Imnie misje w zależności od rezultatu przynoszą ci mniejszą lub większą chwałę, awans (możesz dowodzić większą ilością maszyn) i postęp technologiczny (lepsze broń, pancerze). Kluczem do sukcesu jest wyważenie proporcji między poszczególnymi rodzajami misji, ponieważ zbyt szybki awans i postęp technologiczny przyprawi cię przy braku środków finansowych o paraliżację serca i tak naprawdę nic nie da.

Autorzy gry, jak na znakomity produkt i firmę przysto, umożliwili graczowi odbycie całego treningu. W opcji QUICK ENCOUNTER można ustawić sobie jeden z 23 światów (różna siła ataku, warunki meteo, przyroda i krajobraz), jeden z 13 poziomów technologicznych własnych sił, rodzaj misji i potęgę wroga. Dzięki temu nie marnując czasu gracz staje się mistrzem i może od razu rozpocząć grę na poziomie HARD (ponieważ ten typ gry nie jest zbyt trudna).

HIGIENA PRACY

By bezstresowo przejść grę czerpiąc z niej największą radość, warto pamiętać o kilku krokach porządkujących nasze działania. Po zakończeniu misji pierwszą rzeczą jest udanie się do BIODERM FACILITY i MEDVAT. Tam uzdrawiamy (HEAL ALL) wszystkich pilotów i wpływów toksyn. Następnie przechodzimy do HERC BAY gdzie w MANAGE HERCS zarządzamy wszystkimi maszynami bojowymi.

Następnie w HERC BAY/PURCHASE NEW HERC kupujemy wybraną maszynę. Od razu dodajmy, że warto kupować wersje podstawowe (BASE) bo i tak resztę wyposażenia sami sobie dokupimy. Dlatego też niech nas nie zwodzą nowe nazwy typów już znanych ponieważ mają kilka gadżetów, które stare typy tego samego rodzaju mają dzięki nam już dawno.

W MANAGE HERC możemy dokonać upgrade'u nowiutkiego sprzętu. Ważny jest pancerz, tarcza, napęd, komputer, sensory, ochrona pilota, czyli prawie wszystko. Z dodatków warto kupić najlepszy system mylenia przeciwnika (JAMMING), dodatkowy napęd i przede wszystkim naprawiarki (w czasie bitwy można naprawić zepsute elementy).

Najważniejsza jest jednak broń. Jej wybór należy do gracza, nie eksperymentowanie jest chyba najtańsze, ale można i trzeba trzymać się kilku wskazówek. Nie warto więc kupować zbyt dużo urządzeń korzystających z energii, bo w trakcie walki wyczerpią nam się baterie. Najogólniej rzecz biorąc obowiązuje nas zasada otwieracza do konserw i wypełniacza. Otwieraczem do konserw są bronie, które niszczą tarcze lub tarcze i pancerz (przy opisie broni trzeba zwracać uwagę na liczbę niszczonych punktów tarczy, pancerza i punktów penetracji wewnątrz). Ich ogień niszczy tarczę ochronną wroga i ją zdejmuję. Teraz do...

ki wejść powinny wypełniacze czyli kaemy, lasery, działa i inne wedle uznania. Na koniec dobrze jest też mieć jakieś rakiety (przykładowe uzbrojenie to 2 lasery, 2 km DESTROYER, 2 rakiety SP lub 4 PBW, 2 rakiety SP+).

Gdy sprzęt już jest gotowy, poprzez kliknięcie na jego nazwie możemy nadać mu własne miano (typowe walenie butelką szampa). Nazwy mogą być od piekielnych (BELZEBUB) po antyczne (ZEUS) czy jak sobie gracz umyśli.

Po tej zabawie trzeba jeszcze podłączyć do sprzętu pilota (co nam z genialnych maszyn w hangarach gdy podczas lotu do celu polapiemy się, że kogoś nie ma z nami). Dokonujemy tego w BIODERM FACILITY/LINK. Tak podłączonego pilota warto jeszcze pod-

PAGANY i 2 SENSEI. Zapewni to nam olbrzymią siłę ognia, obrony i szybkości. W trakcie rozwoju nie ma co kupować OGRE'ów, ale gracz sam winien decydować o składzie i doborze swoich oddziałów.

Przy kompletowaniu sił warto kierować się znów zasadą różnorodności i pamiętać o tym, że w walce maszyny będą działać w grupach. Można więc formować sobie w myślach docelowe pododdziały – 2 duże maszyny przełamujące, 1-2 szybkie średnie maszyny dokraczające rannych i mniejszych wrogów, 1 maszyna wsparcia ogniowego i zabezpieczenia przed drobnicą.

BITWA

Bitwa rozgrywana jest na obszarze w kształcie sześciokąta podzie-

ogiem, by małe maszyny były w drugiej linii za silniejszymi i by dwie maszyny były zawsze tuż przy sobie po to, aby w walce zniszczyć jednego najsilniejszego nawet przeciwnika korzystając z tego samego kierunku strzelania. Ma to znaczenie gdy zniszczymy wroga tarczą energetyczną.

Zniszczenie przeciwnika nie nasłucha trudności gdy posiadamy broń dobraną zgodnie z zasadą otwieracza do konserw i wypełniacza. Dwa pierwsze strzały (sterujemy kolejnością ognia poprzez klikanie na poszczególnych rodzajach uzbrojenia w menu FIRE) dobrej broni powinny otworzyć tarczę wroga, dwa kolejne zdrowo go zmieścić (kolor żółty lub pomarańczowy) albo nawet zniszczyć, a na koniec dwie rakietki dopełnią dzieła.

Gdy powyższe nie zadziała możemy nie dokopać przeciwnikowi, ponieważ nasze uzbrojenie będzie miało mniejszą skuteczność (gdy jest wroga tarczą to np. DESTROYER'y zadają 4 punkty straty, a przy braku tarczy 32 punkty strat). Dlatego też gdy maszyny działają parami, najpierw niech

Sierra'96

486DX/33 = 8 MB RAM
SVGA = 16 = 50 A = 6US
Autoryzowany dystrybutor zapowiadają
Wł. G. (PC 95)
fajna, porządna strategia
Przebieg nie nowego — klasa i klasa typ. ca

w menu INTERNAL. Pomaga to przetrwać wiele ataków, chociaż nie zawsze udaje się odtworzyć wszystkie elementy. Gdy przeciwnik skupi wszystkie siły na jednej naszej maszynie (a jest to typowa taktyka komputera) nie pomoże najlepsza naprawiaczka.

PODSUMOWANIE

CYBERSTORM jest rzetelnie i z polotem zrobioną strategiczną grą s-f. Wspomniana grafika, dźwięk i animacje zachwycają, interfejs świadczy o trosce o wygodę gry. Mimo wielu misji do wypełnienia, wielu miesięcy czasu growego, w trakcie których ubywają piloci kończący karierę (każdy ma określoną liczbę miesięcy w kontraktach) gra się nie nudzi.

Dzieje się to za sprawą nie tylko sprawnie zrobionej technicznie strony gry, ale również dlatego, że SIERRA wykorzystwała pewne uwarunkowania tkwiące w każdym z nas. Pogoń za pieniędzmi nie jest tylko nabijaniem kolejnych cyferek gdzieś na ekranie, ale wykorzystywana do polepszania sprzętu staje się narkotykiem. Gracz chce mieć więcej i to coraz lepszemu technicznie sprzętu. Jednocześnie ambicją każdego jest zakończyć jak najszybciej zmagania z wrogiem. To powoduje wyścig z czasem, własnymi ułomnościami i stanem technicznym maszyn.

Nie ma co ukrywać. W CYBERSTORM po prostu trzeba zagrać, bo chociaż jest raczej muscalem niż operą w porównaniu z wielkimi gramami ostatnich lat – to ma coś z uroku i klimatu najlepszych gier gatunku.

Berger

MISSION FORCE: CYBERSTORM

szkolić w wirtualnej rzeczywistości (VR TRAINING). To da nam lepsze strzelających i prowadzących maszyny gości na polu walki, dlatego warto zostawić sobie na tę inwestycję parę tysiączków w banku.

Dodatkowo w menu LINK, VR TRAINING i MEDVAT możemy, klikając na nazwisko pilota nadać mu nowe, wymarzone przez nas. To prosta zabawa powodująca, że zarówno sprzęt jak i piloci stają się dla gracza bardziej znanymi i związuje się on z nimi emocjonalnie (coś jak w UFO).

TRUDNE POCZĄTKI

Początek gry zafamuje każdego. Tu mi w SS opisywali takie cuda, na treningach też sterowałem niezłym szmelcem, a tu takie g... mi dał. Nic to. Kilka lotów w poszukiwaniu rudy i można zacząć myśleć o lepszych typach.

Planując po kolejnych atakach przekonamy się, że nie lubi maszyn typu SENSEI (ale nie więcej niż dwie) mogą wyposażone w kabuszki straszące niezłą wsparcie ogniowe dalekiego zasięgu, a także ustawione w drugiej linii stanowić rezerwę ogniową dla zwalczania drobnicy wroga.

Kośćcem naszej armii (do czego powinniśmy dążyć) powinny być 2 ANIHLATORY, 4-6 DESTROYER'y, 2

longo na klasyczne hekisy. Bitwa toczy się w turach ruchu/ognia naprzemiennie. Trzeba przyznać, że widok planszy i maszyn jest przepiękny, a obsługa sterowania bardzo wygodna. Gracz steruje tu maszynami widzianymi z góry i z boku. Jest to więc w pełni strategia, a nie jak do tej pory w tego typu grach połączonych takim maszynom – strzelanka.

W trakcie starcia trzeba wykonywać wszelkie możliwe załamania terenu, ponieważ wpływa to na wielkość obszaru jaki wystawimy na strzał. Upraszczając fakty wspomnieliśmy już o higienie w bitwie. Koncząc swój etap sprawdzamy każdą maszynę i dajemy jej z menu MOVE polecenie CROUCH. Przysiadła ona na nogach zmniejszając powierzchnię trafienia. W tym w menu SHIELDS sprawiamy każdą maszynę pod kątem ustawienia jej tarczy ochronnej. Kliknięcie w dany punkt na stracie częściokąta powoduje zmianę wartości odporności tarczy na danym kierunku. Oczywiście przed strzelaniem należy pamiętać o powstaniu z kolan, bo inaczej będziemy mieli niekorzystny kąt strzału.

W trakcie fazy własnego ruchu należy tak zostawić maszyny, by mogły one wzajemnie wspierać

jedną próbuje otworzyć tarczę, później druga, a na koniec obie niech używają wypełniaczy i penetrujących broni.

Podczas zmagania można wspomóc pilota zastrzykiem pobudzającym (klikamy na jego twarz), ale lepiej zwiększać jego umiejętności w walkach i na wirtualnych treningach.

Gdy w ogniu walki nasze maszyny ucierpią, trzeba posiadać naprawiaczkę dostępną w bitwie





„Sztuka polega na tym, by pamiętać, że każdy żołnierz to jedno życie. Niebezpiecznie jest o tym zapomnieć.”

Druga Wojna Światowa przez wielu uznawana jest za najtragiczniejsze wydarzenie tego świata, i nic w tym dziwnego. Wciągnęła przecież w swą orbitę 61 państw, około 1700 mln ludzi. Toczyła się

praktycznie wszędzie: w Europie, Azji, Afryce Północnej, niemal na wszystkich morzach i oceanach. Pod broń powołano 110 milionów żołnierzy, w wyniku wojny życie straciło ok. 55 mln ludzi, natomiast straty materialne oszacowano na 260 mld dolarów. Dla porównania: w Pierwszej Wojnie Światowej wzięły udział (jedyne? aż?) 33 państwa (w tym 29 po stronie Ententy), do wojska powołano 70 mln ludzi, natomiast liczba zabitych to ok. 10 mln ludzi.

Druga Wojna Światowa prócz przykładu heroizmu i okrucieństwa stanowi bardzo wdzięczny temat dla

telegicznych, żeby wymienić tu tylko znakomite STEEL PANTHERS czy WAR IN RUSSIA – dwie bodaj najważniejsze. Dlatego też zamieszczamy opis OFFENSIVE, niewątpliwie skromnej tzw. strategii zręcznościowej. Piszaliśmy już o niej na CD'38, wtedy opinie były szczególnie ciepłe. Oczywiście nie stał się cud i przez ten miesiąc ocena bynajmniej zbytnio nie wzrosła, ale mimo to z OFFENSIVE warto bliżej się zapoznać.

„6 czerwca 1... roku wojna państw Zachodu z Niemcami wkroczyła w zupełnie nową fazę operacji. Podjęto decyzję przypuszczenia zmasowanego ataku na plażę Normandii i obie strony poczyniły odpowiednie przygoto-

wania, które już osiągnęły zadowalające stadium. Zaszło wiele zasadniczych zmian. Wielka Brytania zawarła porozumienie ze Stanami Zjednoczonymi i z dnia na dzień zwiększały się naciski na jak najszybsze zakończenie wojny. Rosjanie także zaczęli

stanowić coraz większe zagrożenie, zmuszając Niemców do wysyłania coraz to większych rezerw na front wschodni. I tak, po pięciu latach walk i ofiar niezliczonej liczby istnień ludzkich, pojawiło się przecucie bliskiego końca...”

Rozgrywający się w latach 1944/45 OFFENSIVE: THE ULTIMATE STRATEGICAL COMMAND GAME pozwala na objęcie dowództwa nad wojskami alianckimi lub też żołnierzami Hitlera. Co ciekawe, kierując wojskami niemieckimi nie doprowadzi się do ich ostatecznego zwycięstwa w wojnie, wynik pozostanie zgodny z historią.

będą walił drzwiami i oknami (jak po ARDENY, ze względu na niską cenę).

W dobie gier naprawdę przykuwających uwagę, którym firmy poświęciły sporo czasu i zdolności swych projek-

tantów, niektórzy chcą się wykpić uprawiając kuglarstwo. Nieszczęściem SIERRY stało się to, że już w przypadku RISE & RULE OF ANCIENTS EMPIRES produkt okazał się kłapą. Tym razem firma przygotowała produkt opierający się na legendzie najbardziej znanego (bo już nie najlepszego) dowódcy konfederatów (zwanych rebeliantami) – generała Roberta Edwarda Lee.

Moda przychodzi i odchodzi. To białe określenie oddaje dobrze pozycję na rynku opisywanej gry. Przepis jest

prosty. Trzeba wziąć jakąkolwiek grę, byle o wziętym temacie, dodać trochę multimedialnych gadżetów i ludziska

ROBERT E. LEE CIVIL WAR



Przybliżeniem tej postaci dla gracza ma być gierczka (nie mylić z ukochanym przywódcą) składająca się z 8 bitew możliwych do rozegrania zarówno po stronie konfederackiej jak i unijnej oraz z kampanii (na którą składają się owe bitwy). W trakcie kampanii możemy pomiędzy bitwami za zaoszczędzone punkty zaopatrzenia kupować jednostkom lepsze



Gra wygląda, co tu dużo mówić, ubogo. Niskorozdzielczościowe bitwy i piskliwa muzyka średnio oddają realizm prowadzonych przez nas bitew. Oddaje go za to chaos, jaki ogarnia gracza gdy zaczyna robić się za gorąco. Żołnierze nie rzadko uciekają z pola bitwy, kwestionują rozkazy, czasem, poprzez dym i ogień ciężko połączyć się, czy „ci to nasi czy nie”. Bardzo fajnie zrealizowano efekty dźwiękowe; w trakcie imponujących eksplozji

neralnie jedną rzeczą – grafiką. A dokładniej, rzutem na pole akcji. Tu wydarzenia widziane są co prawda też z góry, ale pod

OFFENSIVE

głośniki potrafią się trząść, w dodatku te potwierdzenia przyjęcia rozkazu... Alianci robią to precyzyjnie, rzec można dystygowanie (chodzi tu o jednostki angielskie, swoją drogą czemu nie słyszał tam Polaków?!), natomiast Niemcy odpowiadają krótkim, warkotliwym „Zum Befehl!” (czy jakoś tak).

OFFENSIVE różni się od innych action-strategy (COMMAND & CONQUER, „Z”, WARCRAFT)

większym kątem, a nawet izometrycznie. Do złudzenia robi to wrażenie trzeciego wymiaru i co dziwne, wrażenia tego nie niweluje schematyczna mapa.

Rozgrywane się w czasie rzeczywistym bitwy nie należą do specjalnie trudnych. Nie znaczy to, że OFFENSIVE da się ukończyć w ciągu dwóch, trzech wieczorów. Warunkiem spokojnej, bezstresowej rozgrywki są stalowe nerwy.

W OFFENSIVE panuje specyficzny klimat zamieszania, chaosu połączonego z wrażeniem zaszczucia, gdyż w tej grze (chyba jednej z nielicznych) granica pomiędzy byciem katem a ofiarą jest bardzo mała. Do dyspozycji gracza pozostawiono (prócz piechoty) wiele zróżnicowanych jednostek: czołgi, jeepy, samoloty, a nawet działa przeciwczołgowe. Swoją drogą, te ostatnie stają się bezbronne, gdy dopadnie je piechota z karabinami. Życie ułatwiają ciężarówka, którymi szybciej przewozić można wojska. W OFFENSIVE dużą rolę odgrywa także morale. Jako żywo, rośnie, gdy żołnierze odnoszą sukcesy,

spada, gdy oddział ponosi straty. Natomiast, gdy zrobi się za gorąco, dość często wezwać można wsparcie z powietrza lub wody.

Oficjalnie mówi się, że nad THE ULTIMATE STRATEGICAL COMMAND GAME pracował sztab programistów przez ponad rok. Osobiście nie widzę tego „roku”. Choć z drugiej strony, ileż to gier, o których mówiono się przez kilka ładnych lat, nie spełniło oczekiwań?

Mamut

Ocean '96

FC

CD

486DX2/66

8 MB RAM

10 MB HD

USA SVGA

31 16

Asystowany klawiatur

Mouse (PC 11)

Wymagania

Systemem fajnie, ale...

Można też zmieniać dowódców, itp. Mieszania niewiele, zabawy też.

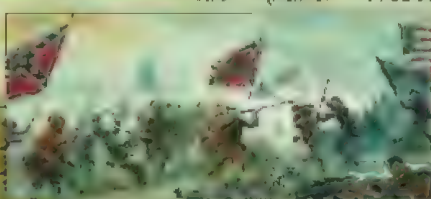
Sama bitwa to taka lepsza gra planszówkowa. Mapa niby staranna, wyobrażenie oddziałów zaś raczej bardziej dzieciinne niż mające coś wspólnego z wojną secesyjną. Śmiesz jednak wykonanie samej rozgrywki. Od wskaźników jednostek aż gęsto w helpie, ale w grze

tęgo się po prostu nie czuje. To samo dotyczy dowódców.

W walce jednostki mogą przyjmować dwa szyki – linie i kolumnę. Starcie jest zazwyczaj niekorzystne dla atakującego, wszystko zależy od liczebności, terenu i wskaźnika morale oddziałów. Szybko jednak okazuje się, że gra polega na gromadzeniu kulałów pancernych gromiących odośobnione jednostki wroga (zyskujemy zaopatrzenie?). Na reszcie frontu okupujemy oddziały wsparte artylerią i trzeźwimy wroga. Jeśli sam chce się wystawić to proszę.

Od czasu do czasu należy sprawdzać morale (klawisz

GENERAL



F11) i poprawiać je osłabionym poprzez odpoczynek i uzupełnienie lub okopanie i uzupełnienie. Po pewnym czasie udział gracza w bitwie staje się nujący i prawdziwą przyjemność przynosi udział w kampanii. Ale czy to wystarcza dla wybrednych osób (koneserów?), jakimi staliśmy się w dobie ta-

R.E. Ltd. Civil War General

Army of Northern Virginia

400-1000 Units

400-1000 Units

400-1000 Units

400-1000 Units

400-1000 Units

400-1000 Units

400-1000 Units

400-1000 Units

kich gier jak BATTLEGROUNDS – GETTYSBURG – SS'33, SHILOH – SS'39 czy AGE OF RIFLES?!

By jakoś podnieść morale gracza dołączono do gry (a może odwrotnie) część obrazkowo-dźwiękową. Wiele tu o samej wojnie, taktyce, uzbrojeniu, dowódcach, bitwach itp. Ciekawe, ale... Ciągłe jeszcze producenci nie przekonują tego typu produkcją. Ma się wrażenie chaotyczności i przy-

padkowości. Pierwsza lepsza książka przynosi więcej wiedzy niż multimedialna kasza.

Tym niemniej dla tych, którzy lubią niewyszukane gierki dające wytchnienie między obiadem i kolacją, dla wszystkich młodych, początkujących graczy rzecz jest warta polecenia zarówno ze względu na walory edukacyjne (już niech lepiej sobie to obejrzą bo i tak książki nie przeczytają) jak i uwzględnienie w bitwach dowodzenia, morale i zaopatrzenia (a to trzeba docenić)

Berger

Sierra '96

FC

CD

486DX/33

8 MB RAM

SVGA

31 16

MIDI

Asystowany klawiatur

Mouse (PC 11)

Wymagania

Systemem fajnie, ale...



Plakałem długo i plakałbym może już do końca swego żywota, gdyby nie obowiązek wobec czytelników. A plakałem ze szczęścia, bo mi się na monitorze objawił świat z dziecięcych marzeń każdego domorosłego plastyka batalisty.

Któż z tzw. kreatywnych graczy nie uwielbia edytorów i gier do nich dołączonych? Zazwyczaj edytor prześciga samą grę czyniąc z niej niełatwe truchło. Są oczywiście chlubne wyjątki jak WARLORDS 2 (opis w SS'6), WARCRAFT 2 (SS'32). Należy do nich również właśnie opisywane AGE OF RIFLES.

Panowie z SSI spięli się i idąc od najnowszych dzieł czyli płodząc po drodze WARGAME CONSTRUCTION SET 2 TANKS! (SS'14) doszli do czasów gdy ślady Napoleona rozwił już wiatr, a pole bitwy opanowały karabiny. Gra AGE OF RIFLES obejmuje skalą czasową lata 1840-1905 i jest naprawdę dobrą grą.

Na ile gry TANKS!, która była tylko wyborem edytorem, AOR wywołuje natychmiastowy entuzjazm. Obok znakomitego edytora,

równie łatwego w obsłudze, opracowano z pełnym szacunkiem dla gracza niezłą gierkę. Dość powiedzieć, że gra ustępuje tylko w kilku miejscach tak ostatnio wychwalanej grze BATTLEGROUNDS GETTYSBURG (SS'33). Jej bogactwo i możliwości odkrywa się zaś w miarę jedzenia.

ACH TA EPOKA!

AOR jest grą średnią, w tym dobrym słowa znaczeniu, z niezłym dźwiękiem, dobrymi algorytmami i przeciętną grafiką. Jej najważniejszym atutem jest to, że wykorzystuje kilka niuansów zaniedbywanych w grach wojennych. Pierwszą rzeczą jest oczywiście epoka, w jakiej przychodzi nam staczać krwawe boje. XIX wiek gości na monitorach w skórze gry FIELDS OF GLORY, WATERLOO oraz wielkich gier o wojnie secesyjnej. Ale tylko w jakichś potwornych szmirach mogliśmy potykać się z Zulusami, czy bronić Francji Napoleona III przed pruskimi obkurantami.

Drugą rzeczą jaką wręcz rozczula jest uwzględnienie w przebiegu roz-

grywki wpływu morale i wyszkolenia jednostek na walkę. Przyznać trzeba, że to dziś coraz częściej uwzględniana rzecz, ale tu połączono ją z opcjami dowodzenia na polu walki, co czyni grę bardziej realistyczną.

Ostatnią rzucającą się w oczy zaletą jest łatwość w tworzeniu własnych scenariuszy i kampanii, dowolnego doboru strojów i uzbrojenia (w granicach zdrowego rozsądku i historyczności), składu oddziałów itp. Można się wyżyć do woli.

PLANSZÓWKA CZY SYMULATOR?

Pierwsze wrażenia z tej gry to wielkie zaskoczenie. Pierwsze jej wersje budziły niesmak tak pod względem grafiki jak i algorytmów. Grube chłopiska w waciakach (no bo to chyba nie były mundury) walczyły w sobie bez pardonu, a w bitwie nie miało znaczenia czy atakujemy kolumną, linią czy też kolumną marszową.

Zamiast tego w pełnej wersji gry otrzymujemy świetną grafikę jednostek (ale na teren nie wystarczyło chyba czasu), niezłe algorytmy walki, rzeczywisty wpływ szyków i takie tam same naj...

Gra jest rozgrywana w oparciu o heksy i tury gry zróżnicowane w odwzorowywaniu jednostek czasu. Bitwy są bowiem rozgrywane w trzech skalach: pola przedstawiają 100, 200 i 400-metrowe odcinki (od ściany do ściany heksu) i także tury wyobrażają 10, 20 i 40 minut. W trakcie tury gry jednostki gracza mogą poruszać się po planszy, zmieniać szyki i walczyć.

W walce znaczenie ma nie tylko sam szyk całego oddziału, ale również to czy wysunie on przed swój front tyralierów, jak jest położony względem przeciwnika, czy jest zaopatrzony (tak, tak – uwzględniono również zaopatrzenie), dowodzony (oddział poza zasięgiem dowodzenia jest izolowa-

ny co oznacza, że porusza się o jedno pole i ma słabsze morale) i jaką zajmuje pozycję.

Ten krótki opis skomplikowania rozgrywki i wpływu różnorakich parametrów na walkę pokazuje jak wielki trud stał przed graczem gdy chce on osiągnąć zwycięstwo. A autorzy nie rozpieszczali użytkujących program. Scenariusze ukazują rzeczywisty układ sił na polu bitwy bez specjalnego naginania prawdy dla wyrównania szans (jedynym ułatwieniem jest możliwość wyboru zwiększenia szansy danej strony w bitwie – ale to dziś w wielu grach standard).

Powstaje więc pytanie czy AGE OF RIFLES jest jeszcze grą czy już symulatorem ówczesnego, XIX-wiecznego pola walki. Odpowiedź jest trudna, ponieważ jak na grę jest tu za dużo elementów i ponadto istnienie edytora sugeruje, że dostajemy do ręki narzędzie do oglądu tamtych czasów i wyglądu starć. Z drugiej strony prymitywizm w oddaniu działania poszczególnych rodzajów broni i pewne sztywne reguły (obozy z zaopatrzeniem żywcem jak flagi ze STRATEGO) umniejszają predyspozycje AOR do bycia symulatorem.

Wydaje się, że kierunek biegnący od TANKS! poprzez AGE OF RIFLES jest słuszny, ale jeszcze trochę zostało do zrobienia.

ROZEN GRU

AOR obejmuje ciekawy i w miarę jednolity okres, który według autorów gry reprezentuje najlepiej osiem kampanii (EAST CIVIL WAR, FRANCO-PRUSSIAN, FULL CIVIL WAR, MEXICAN-AMERICAN, RUSSO-JAPANESE, SEVEN WEEKS WAR, SOLDIER QUEEN, WEST CIVIL WAR) rozgrywanych pod postacią kolejnych bitew. W zależności od tego czy wygramy daną bitwę czy ją przegramy, następna bitwa będzie inna w obu wypadkach. Umożliwia to nowy edytor w grze, dzięki któremu można tworzyć całe ciągi kolejnych bitew w zależności od wyniku dla danej strony.

Oprócz tego gracz ma do dyspozycji 67 scenariuszy (o ile się nie pomyliłem) w większości występujących w kampaniach, a także teksty wprowadzające w gazetniku (GAZETTEER).

Zamiast poziomu trudności w opcjach można ustawić wszelakie cechy (fabrycznie dwa poziomy – dla debili i koneserów) w zależności od życzenia gracza – zaopatrzenie, zróżnicowana długość rozgrywki, zmienność etapów itp. W opcjach ogólnych ustala się co znaczyć będzie kliknięcie prawym przyciskiem myszy, dźwięk itd. Interfejs jest bardzo przyjazny (wyraziste ikony) i wszędzie napada na nas help do pomocy. Sterowanie jednostkami to banał – zmiana frontu jednostki to prawy klik, ruch to po prostu przeciągnięcie chorągiewki na docelowe miejsce, wybór nowego oddziału to lewy klik na nim.



A poza tym, wybiegając w przyszłość, po bitwie zmęczonego generała czeka nie lada atrakcja – jak w grach serii „Asy czegoś tam” – w opcji INFO/VCR REPLAY widok planszy gry z odtwarzanym przebiegiem działań. Rewelacja, bo nagle się okazuje jakie psikusy płata pamięć ludzka co do następstwa wydarzeń!

BLYSZCZĄCE BĄGNETY ZANURZONE W FALACH KUL

Sama bitwa to sztuka sama w sobie. Najważniejszą rzeczą jest (przy opisie uwzględniono opcję na maks) rozpoznanie. Gdy bowiem wejdziemy z zaskoczenia na wroga to raczej nasi się przelekną i jeszcze dodatkowo dostaną zdrową salwę na powitanie, po której odechce się im walki.

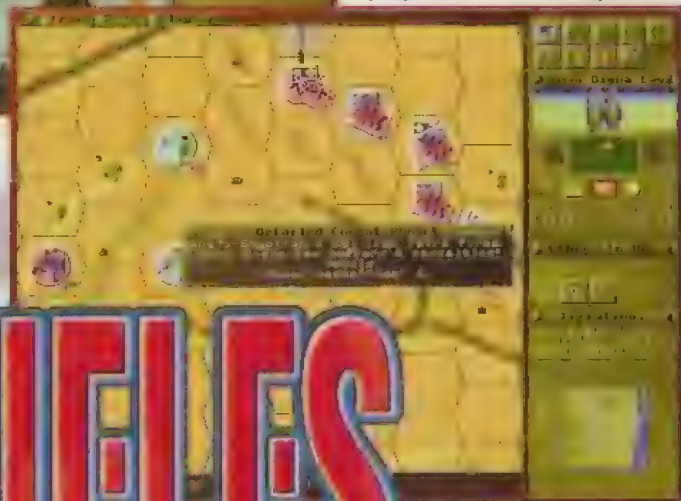
Obok rozpoznania terenu gra uczy nas szacunku dla zachowa-

polu walki bogiem. Kawaleria może przypisać o ból głowy ale na krótko, ponieważ podatna na straty szybko się wyczerpuje. W bitwie pod Saint Privat pruska Brygada prawie przestała istnieć po szarzy.



co do zachowania w walce jak i wyglądu (w porównaniu ze STEEL PANTHERS po prostu dno). Także jest i AOR.

Autorzy gry uznali ponadto, że każdy z graczy będzie wielkim znawcą zagadnień mundurowych i urodzonym broniocznawcą. W edytorze brakuje opcji umożliwiającej – po wyborze danej epoki i danego państwa – używania tylko historycznych mundurów i broni (a tylko dla świrów mogłaby być



AGE OF RIFLES

opcja dowolności). Bez tego każdy czuje dyskomfort czy aby to co zmajstrował nadal się do pokazania kolegom i pogrania. A do biblioteki mającej odpowiednią literaturę – Centralnej Biblioteki Wojskowej w Warszawskiej Pradze nie każdemu jest po drodze.

nia całości formacji. Nie można tu rzucać jednego batalionu tam, a drugiego z tej samej brygady gdzie indziej. Żołnierze z dala od dowódcy zasmarkają się i pogubią naboje. O nie! Trzeba działać zgodnie jedną formacją. Mało tego – lepiej używać jednej formacji, a drugą trzymać w rezerwie, a nie walczyć po trochu każdą. Wyczerpią się biedaczyska obie i co wtedy, a tak zmęczoną do tyłu, a świeżą do walki i jest ciągle działanie.

By utrzymać się w walce trzeba jeszcze oddziałom nadać głańc czyli szyk. Opis odautorski w grze jest wystarczający, ale tu można powiedzieć, że do ognia nie ma jak linia, a do ataku kolumna. W AOR człek nauczy się zresztą szacunku dla żołnierzy i czasem warto powstrzymać się nieco z atakiem, okopać wojsko (a jakże, jest taka opcja i przeciwnie do TANKS! okopy, szarżę i fortele naprawdę coś dają), przeczekać atak wroga i kontratakować.

Dla tych, którzy nie znają okresu historycznego trzeba wyjaśnić, że piechota jest

Najwięcej szans na długie działanie ma dobrze chroniona przez piechotę artyleria. Najlepsza pozycja pod ogniem kilku baterii zmieni się w kupę gruzu.

Równie istotne jak zaopatrzenie, dowodzenie czy uszykowanie jest danie żołnierzom rozkazu do walki. Mamy do wyboru trzy rodzaje działania aktywnego (ogień bliski, średni i daleki – WAIT, NEAR, FREE) oraz dwa działania dodatkowe (kontrategie – CNTR, i powstrzymanie się od strzału – HOLD). Właściwe sterowanie tymi rozkazami jest często decydujące i ważniejsze niż szyk czy teren.

ŁYZKA DZIESIOU I NIE TYLKO

Wszystko w tej grze cieszy. Bogactwo rozwiązań, mundurów, mnogość scenariuszy powala. Ale... W wielu bi-

twach uszykowanie (ODB) nie zawsze jest historyczne, co psuje walor edukacyjny. Dlaczego pod Gravelotte Prusakom dano strzelców, a Francuzom nie. Brak tam też Gwardii Cesarskiej, mitraliez itd. Często również rozstawienie wojsk na polu walki budzi duże zastrzeżenia.

Mimo, że czołowym bohaterem gry jest karabin – jego rola w grze jest tak naprawdę tylko lekko zarysowana. Na próżno będziemy szukać wyższości francuskich chassépotów nad karabinami Dreysego używanymi przez Prusaków. A przecież francuskie karabiny miały dwukrotnie większy zasięg, a dzięki mniejszemu kalibrowi żołnierze zabierali więcej naboju. No cóż wygląda na to, że autorzy serii nie odchodzą od właściwego sobie stylu. W grze TANKS! tytułowe

czołgi były tylko o z grubsza zarysowanym szkicem –

czolgi były tylko o z grubsza zarysowanym szkicem –

Pozostaje tylko życzyć sobie by dalsze gry z tej serii firma SSI robiła coraz lepsze (tak jak widać to po dotychczasowych) cofając się w czasie do mojej ulubionej starożytności.

Berger

SSI'96

PC DOS 1 CD
486DX/33 = 8 MB RAM = 45 MB HDD
VGA = SB 16 = SB AWE = GUS = MIDI
Naprawdę wiele dająca, uczciwie
błona gra wojenna



Mimo iż na Zachodzie określa się DEADLOCK jako grę typu: „SIMCITY 2000 spotyka MASTER OF ORION”, jest to gruba przesada. W rzeczywistości DEADLOCK jest niezwykle rozbudowanym prawnuikiem RISK'a, ze wzbogaconą warstwą ekonomiczną, budowaniem miast, rozwijaniem nowych technologii. Plansza gry podzielona jest na kilkadziesiąt obszarów, o które rywalizuje kilku graczy. Gra toczy się w turach, podczas których można przemieszczać swoje jednostki wojskowe, zakładać nowe kolonie oraz rozbudowywać infrastrukturę już istniejących.

DEADLOCK jest grą dwupoziomową. Główna mapa służy do przesuwania wojsk i zasobów z jednej prowincji do drugiej. Można tu także zorientować się w typach poszczególnych obszarów i ich zaludnieniu. Po przejściu do mapy

danego obszaru widzimy małą kwadratową planszę podzieloną na pola, na których można wznosić budynki: bloki mieszkalne, fabryki, farmy, itd. Gra umożliwia handel między graczami oraz dyplomację.

Głównym polem działania jest rozbudowa kolonii i rozwój ekonomiczny i technologiczny. Elementy

ekonomiczne znacznie przeważają nad sferą militarną, choć najczęściej działana wojenne okazują się niezbędne do zwycięstwa. Wielkość planszy do gry, ilość konkurentów oraz warunki zwycięstwa można regulować przed rozgrywką, wedle własnych preferencji.

Gra nie wprowadza wiele nowego w dziedzinę gier strategicznych. Jedyne ciekawostką jest automatyczne rozgrywanie bitew. Można jedynie

DEADLOCK

obserwować starcie sił własnych i przeciwnika. Znakomicie przyspiesza to grę i podkreśla rolę jaką ma spełniać gracz: przywódca kolonii,

ręcznego sterowania wszystkim może znudzić, szczególnie przy grze na największej planszy.

Rozwój własnej kolonii jest prostym zadaniem jeśli tylko pamięta się o kontrolowaniu co powinien czas

wszystkich prowincji, tak by wczesnie wyłapać pojawiające się trudności. W pierwszych etapach najbardziej potrzeba ci żywności, jej brak może rozłożyć cię na łopatki. Drewno raczej nie jest problemem, są nimi natomiast przejściowo ruda żelaza i energia. Bez energii twój rozwój zostanie znacznie przyhamowany. Z brakami

innych surowców można żyć, nie można natomiast żyć bez pieniędzy. Ich brak to prawdziwa katastrofa. Inny problem to radzenie sobie z na-

strojami ludności: nadmierne podatki i przełudnienie powodują spadek morale – coraz mniej ludzi będzie chciało dla ciebie pracować. Oczywiście na wszystko jest lekarstwo: pieniądze zarabia się przesławiając centra kolonii i fabryki na handel (TRADE), morale ratuje się obniżając podatki, budując muzea i inne ukulturalniające przybytki.

Gra nie ma rewelacyjnej prasy, nie zapowiada się na wielki przebój, ale przynajmniej oferuje ciekawą rozgrywkę przez dłuższy czas. Ponieważ można grać jedną z siedmiu dostępnych ras przeciwko różnym przeciwnikom i na generowanych losowo planszach, gra nie znudzi się szybko. Każda z ras posiada specyficzne cechy, zdolności i słabości wpływające na wzrost populacji, siłę oddziałów, szybkość wznoszenia budynków. Wszystko to powoduje, że każdorazowo taktyka gry musi być nieco inna. Dodatkową, wielką zaletą DEADLOCK jest możliwość gry przez sieć, modem lub Internet – gra z ludzkim przeciwnikiem podnosi atrakcyjność każdej, nawet najbardziej „ogranej” gierki co najmniej do kwadratu.

Pejoti

Accolade '96

PC WINDOWS'95 2 CD
486DX/66 = 8 MB RAM
SVGA = SB 16 = SB AWE = GUS

Za: dobre „replayability”, świetna przy wielosobowej
Przeciw: trzeba ciągle grzebać się w drobiazgach



SIM ISLE znany w zapowiedziach jako SIM RAINFOREST jest kontynuacją znanego cyklu „Simów”. SIM-EARTH, SIMLIFE, SIMCITY – miłośnicy symulacji z pewnością rozpoznają te tytuły, chociaż dopiero ten ostatni wyprowadził firmę MAXIS i całą serię na szerokie wody. Najnowszy SIMISLE oprócz MAXIS firmuje także INTELLIGENT GAMES.



WSZY I MALARIA

Nie za bardzo wiesz czy to jeszcze Azja, Oceania czy może już Piekło. Wyspa jest mała, jedna z tysięcy podobnych. Miejsce twojego zesłania – nigdy nie zrozumiesz jak ktokolwiek zdołał cię do tego namówić. Dżungla, dżungla, dżungla. Kilometry tropikalnego lasu. Miliony jednakowych drzew, otoczonych podwójnym pierścieniem: brudnych plaż i oceanu.

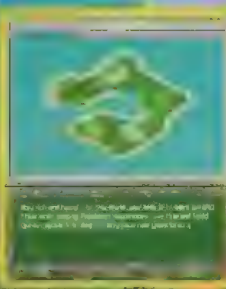
Jednakowe, tępe twarze tubylców każą ci wątpić, czy zaszczepienie tu cywilizacji ma jakikolwiek sens. Oóż, taka jest jednak twoja robota: „Mądra Biała Człowiek jest tu by wam pomóc. I pomoże wam nawet jeśli tego nie chcecie... bo nikt się was nie będzie o to pytał”.

Ale, ale... Trochę się zagalopowałem. Wiadomo przecież, że będziesz działał wyjątkowo z pobudek humanitarnych. Zadanie: wynuć się stąd czym prędzej. E-HEM! Zadanie: z bezużytecznej kupy błota stworzyć raj na ziemi, a przynajmniej lokalne centrum przemysłu lub turystyki. Do dyspozycji masz trochę gotówki, czasem nieco sprzętu i przeszkolonych robotników, oraz kilku agentów – specjalistów od budownictwa, przemysłu, tropikalnej flory itp. Tubylcy sami z siebie nie zrobią

SIMISLE

nic. Do każdego swojego zamierzenia musisz przydzielić odpowiedniego fachowca.

SIM ISLE udostępnia kilkanaście scenariuszy oraz możliwość gry na losowo stworzonej wyspie. W żadnym z przypadków początek nie będzie łatwy. Warunki zwycięstwa są dość napięte, jednak urok gry polega na do wolnym eksperymentowaniu z posiadanymi zasobami i wydaną na pastwę twych genialnych pomysłów wyspą. Tylko od twoich decyzji zależy rozwój wyspy. Można rozwijać jeden z wielu przemysłów, lub też postawić na turystykę. Istotny jest też właściwy rozwój cywilizacyjny tubylców, a szczególnie powstanie miast, z których będziesz mógł pozyskać wykwalifikowaną siłę roboczą.



TAKTYCZKI

Stosunkowo najprostszą metodą zarabiania pieniędzy jest wybudowanie kopalni rudy (ORE MINE), huty żelaza (STEEL MILL) i ustawienie pierwszej z nich na rabunkowe wydobywanie (DOUBLE MINING), zaś drugiej na eksport. Największe pieniądze można zarobić oczywiście na ropie naftowej (przetwarzanej w fabryce chemicznej), jednak jej złoża są zbyt ubogie by traktować ją jako stałe źródło dochodu.

Zamiast z przemysłu można też doć szmalca z turystyki. Potrzebny ci tylko trzej agenci: od budownictwa (CONSTRUCTION), ekologii (LOCAL ECOLOGY) i kultury (LOCAL CULTURE), aby prawidłowo rozwijać zarówno miejscę pobytu turystów jak i przeznaczone dla nich atrakcje. Wystarczy zadbać o spory zapas drewna i rozbudowywać budynki dla turystów, współpracownicy wielkości i atrakcyjności utrzymując mniej więcej w stosunku 2:1.

W trakcie rozwoju wyspy natkniesz się niestety wiele „wąskich gardeł”, ominięcie których wymaga precyzyjnego dowodzenia swoimi ludźmi. Brak surowców jest mniej frustrujący od braku ludzi do pracy. Rozwój wiosek (przez upowszechnianie wydajniejszych metod rolnictwa) jest trochę zbyt uciążliwy. Ciągłe doglądanie osad tubylców, przerzucanie agentów i konieczność ręcznego inicjowania dziesiątków szkoleń

Nie dajcie wycinać drzew!!!

przesadnie absorbują uwagę, odciągając gracza od innych problemów.

PODSUMOWANIE

Gra SIM ISLE to kawał dobrej roboty. Miłośnicy innych Sim'ów szybko znajdą w niej znajomy, optymistyczny klimat. Rywalizacja toczy się tu z czasem i ograniczonymi zasobami, a nie z przeciwnikiem, którego trzeba zniszczyć. Bardziej niż CIVILIZATION, gry firmy MAXIS niosą przekaz konstruktywny. Gracz jest tu pionierem, przeciera nowy szlak, rzuca wyzwanie okolicznościom. Być może w takim pozytywnym przesłaniu zawartym w grach firmy MAXIS ukryty jest ich rynkowy

Maxis'96

PC WINDOWS'95 1 CD
486DX/33 8 MB RAM 5 MB HDD
SVGA VGA SB 16 SB AWE GUS
Macintosh

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź: listopad
MarkSett (PC CD)

Za: Długoza rozrywka, duża swoboda eksperymentowania
Przeciw: Nie do końca przemyślane sterowanie agentami

sukces. Współzawodnictwo nie przetrza się tu w nieuniknioną destrukcję, polega natomiast na rozwijaniu, doglądaniu i pielęgnowaniu własnego dzieła. „Prawdziwy mężczyzna powinien w życiu zbudować dom, spłodzić syna i zasadzić drzewo” brzmiało motto pionierów Dzikiego Zachodu. SIM ISLE, jak i inne Simy dają graczom możliwość potwierdzenia własnej wartości, przekonania się o umiejętności stworzenia czegoś pozytywnego. Choćby tylko w udawanym świecie gry.

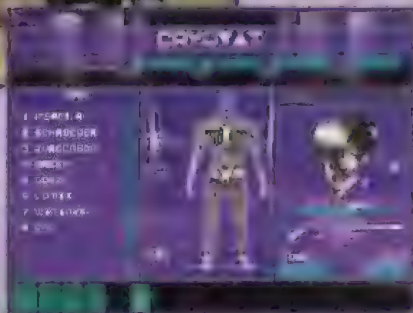
Pejotl





Nie dam głowy,
ale to wygląda mi
na Stare Miasto
w Warszawie

mercyjnym. Przy
tym okazało się,
że fabuła gry jest



Ponad trzy lata temu wielu graczy trafił grom z jasnego nieba. Jego imię brzmiało SYNDICATE (opis w SS'05). Zniwelający prąd przepłynął przez mózgi, oczy pozostały wpatrzzone w widok miasta opanowanego szaleństwem zniszczenia. Uzbrojeni bandyci na usługach lokalnych mafii przemysłki ulicami strzelając do bezradnej policji. Lecz w mieście pojawił się... nie, nie szeryf, lecz grupa agentów z zaimplantowanym chipem, którzy przerabiali na szarą kaszkę wszystkich wrogów, stróżów prawa, kobiety, mężczyzn (dzieci niestety nie dostarczono wraz z oprogramowaniem).

Szaleństwo wzrosło po kilku miesiącach, gdy pojawiła się polska wersja (opis w SS'12). Była to skądinąd pierwsza oryginalna gra wydana w RP, która tak odważnie i otwarcie była sprzedawana w sklepach i na giełdach. Tym, którzy tego nie pamiętają warto przypomnieć, że mało znana firma BULLFROG podbiła wtedy serca wielu komputerowych szaleńców. Po raz pierwszy wykorzystano na poważnie tryb wysokiej rozdzielczości, po raz pierwszy też użyto extendera DOS4GW w produkcji ko-

więcej niż banalna. Oto Ziemia opanowana została przez zwalczające się

SYNDICATE WARS

gangi walczące o dominację nad poszczególnymi kontynentami.

Gra oferowała pyszną zabawę nie tylko w zabijanie, ale można było posmakować sił jako manago wytyczający proces badawczy nowych rodzajów broni, a także jako trener przygotowujący zawodników do wyjścia na arenę. Sama walka była wartościwą samą w sobie. W tamtym czasie nikt jeszcze nie słyszał o UFO czy JAGGED ALLIANCE i to co widać

było na ekranie jeszcze długo nie znalazło konkurencji.

Autorzy gry nie pozostawili spragnionych fanów na pustyni growej. Pojawił się

Kolesie z Bullfrog chyba lubią mangę, skoro na jednej z ciężarówek jeździ logo firmy Manga Entertainment.



UPGRADE AMERICAN REVOLT 2 (SS'12) rozwijający podstawową wersję o nowe bronie i możliwości. Skala trudności wzrosła niepomierzenie i zabijanie coraz częściej stało się też udziałem strony przeciwnej.

I nagle — BUM! Kilka lat ciszy, prób

swoje miejsce. Wręcz odnosi się wrażenie, że wszelkie nowości są wpełniane na siłę. Gdzie tylko można pojawiają się menu w stylu C&C skrzyżowanego z grafiką SYSTEM SHOCK. Wybór broni czy nowych części ciała agentów to mały pokaz nowoczesnej grafiki komputerowej, ale przy trzydziestym kliknięciu tych samych opcji ma się tylko poczucie trąconego czasu.

W trakcie misji rzeczywiście wszystko się kręci. Pole widzenia przesuwają się w pionie, poziomie, dają się obracać, przybliżać i oddalać. Dzięki temu możliwe jest to, czego nie było w SYNDICATE — można obejrzeć budynek ze wszystkich stron i prowadzić walkę już nie na ślepo. Mało tego. Dbalność o szczegóły pozwala tym, którzy nie lubią mordować w świetle latarni na zgłoszenie ich kilkoma strzałami tak by nastąpiła ciemność.

Jednak mimo tej prawie olśniewającej grafiki coś w obrazie walki razi. Cywile poprzednio byli jakby bardziej wyrażeni. Tu nawet giną sztapowo i natychmiast padają w standardowej kałuży krwi. Przez masę szczegółów miasta gubi się graczowi obraz sytuacji. Nagle ktoś zaczyna strzelać, nie wiadomo co się dzieje. A przecież od szybkości reakcji zależy sukces misji. Postacie znane z pierwszej części ustąpiły miejsca niskorozdzielczościowemu ludkowi, którzy poruszają się jakby jeżdżili na rolkach. W sumie więc jest lepiej, tyle że gorzej.

Gra została oparta o wypróbowany pomysł. Misje są trudne, przeciwnik wymagający, grafika ulepszona, ale często na gorsze — wszelkie teksty na ekranie trzeba oglądać z lupą. Wydawało się, że po tylu latach przeżyjemy kolejną rewolucję, ale zdaje się, iż tak się nie stało. Ładne cacko, znajome miejsca — pograć trzeba. Tylko gdzieś w weteranach budzi się odczucie niedosytu. Jak mawia szef BULLFROG Peter Molyneux: „Genialna gra zdarza się równie rzadko co genialny film”.

Berger

Bullfrog'96

PC DOS/WINDOWS 4 CD
486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
zapowiedź: Listopad
FPS Computer Group (PC CD)

Ta: prześliczna grafika, programistyczne bajery
Przebieg: niewygodna obsługa, walczący się z interfejsem zaradcy z wrogami.

Większość rozwiązań ze starej gry zachowała

gry & tv konsole

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Witam! Jak widziecie, zmieniliśmy nieco konwencję pierwszej strony. Mówimy też dzień dobry najpopularniejszej na świecie konsoli GameBoy. Zamieszczone screeny są kolorowe, gdyż pochodzą z przystawki SuperGameBoy wkladanej do konsoli SNES.

Za miesiąc obszerny, dwustronnicowy poradnik pod tytułem „JAKĄ KUPIĆ KONSOLĘ” (specjalnie przed Gwiazdką!). Mam nadzieję, że dzięki

temu rozwieją się wasze wątpliwości przed zakupem maszyny do grania. W dziale **HARDWARE** przeczytacie recenzję pistoletu **PREDATOR** i nowego, analogowego joypada dla konsoli Saturn. Jeśli zaś chodzi o gry, w tym miesiącu numerom jeden jest bezsprzecznie **FORMULA 1** dla PlayStation. Zapraszam do lektury działu!

Gulash



k i l k a c h e a t ó w...

● CYBERIA (PSX)

Na początku musisz wprowadzić swoją ksywkę. Wpisz **NEMROSIM**, rozpocznij grę. Wciśnij **START**, potem wybierz **LOAD** – masz dostęp do wszystkich poziomów!

● NBA ACTION (SAT)

Spauzuj grę, wybierz opcję **REPLAY**. Zmieniając kamery trzymaj wciśnięty jeden z przycisków **Shift** (górne). Możesz oglądać **Replay** z **Freefloating Camera**!

● ULTIMATE MK3 (SAT)

Na ekranie tytułowym (z purpurowymi szkieletami) wciskaj: **GÓRA, GÓRA, PRA-**

WO, PRAWO, LEWO, LEWO, DÓŁ, DÓŁ. Jeśli wszystko jest OK usłyszysz jak Shao mówi „EXCELENT”! Poczekaj na menu, masz teraz nieograniczoną ilość kredytów!

● BUST-A-MOVE 2 (PSX)

Wybierz **PUZZLE MODE**, następnie na ekranie z mapą **LEWO, LEWO, GÓRA, DÓŁ**, a potem jednocześnie **L1, R1, L2 i R2**. Możesz wybrać dowolną z postaci!

● GUNGRIFON (SAT)

Nieskończona amunicja – na ekranie tytułowym wciskaj **B, B, B, C**, **Start**. Nietykalność – na ekranie tytułowym wciskaj **DÓŁ, C, C, A, Start**.

c z y w i e s z, ż e...

● Już po premierze **NINTENDO 64** w USA. I teraz szok: sprzedano wszystkie egzemplarze!! Strategia szefów Nintendo polegała na sprzedaniu 500 tys. sztuk przed nowym rokiem, tymczasem pierwsza dostawa 350 tys. sztuk została wykupiona już pierwszego dnia! W Nintendo wrze i huczy, bo na zachodzie niedopuszczalny jest fakt, że klient chce coś kupić, a w sklepie nie ma. O premierze w Europie na razie nic się nie mówi.

● Najlepiej sprzedającą się grą na konsolę Saturn w Europie jest **SEGA RALLY** (200 tys. egzemplarzy). Zaraz potem idą **VIRTUA FIGHTER 2** i **VIRTUA COP** (po 150 tys. egzemplarzy). **SEGA** pokłada duże nadzieje w grach **NIGHTS**, **DAYTONA CE**, **FIGHTING VIPERS** i **VIRTUA COP 2**. Debiutująca na rynku oprogramowania dla PC firma odnosi spore sukcesy; sprzedaż **VIRTUA FIGHTER PC** doszła już do 100 tys. egzemplarzy, a **BAKU BAKU THE**

ANIMAL do 15 tys. Natępne w kolejce do wydania są **BUGT** (już!), **DAYTONA USA** i **VIRTUA COP** (w listopadzie) oraz **SEGA RALLY** i **PANZER DRAGON** (w grudniu).

● **SEGA** dbając o swoich klientów podpisała szereg umów dotyczących gier multiplatformowych. Od tej pory każda gra obecna na Saturnie będzie miała „coś” nowego, dodanego w stosunku do odpowiedników na innych platformach – intro, postacie, levele itp. Cool!

z a m i e s l a c

NIGHTS

NIGHTS – SEGA Saturn. Gra filmowana przez legendarny team twórców gry **SOMIC**. Czy rzeczywiście jest tak dobra, jak ją reklamują? Przekonacie się czytając całostronicową, obszerną recenzję.

- Czyżby wreszcie nadzedł kres dominacji **VIRTUA FIGHTER 2**? Czy **TEKKEN 2** faktycznie jest wielkim krokiem naprzód w temacie mordobic? Dowiedzie się wszystkiego już za miesiąc!



TEKKEN 2

CHAOS CONTROL

CHAOS CONTROL pojawił się już raz na tamach SECRET SERVICE – w numerze 30 mogliście przeczytać recenzję jego PC-owej wersji. Rasa obcych atakuje Ziemię siejąc spustoszenie na swojej



Infogrames '96, 1/2 graczy, gun, ocena: 50%



drodze. Zadaniem gracza, jednego z najlepszych pilotów w ziemskich siłach zbrojnych jest powstrzymanie ohydnych najeźdźców zanim znikną wybuchami niebieskiej planety rozleci się na kawałki. Blah, blah, blah... Gra ociera się o jeden z najczęściej eksploatowanych tematów w całej historii komputerowej rozrywki.



W CHAOS CONTROL gracz przesuwając po ekranie celownik kieruje jedynie działami pojazdu. W tej konsola odgrywa prerenderowaną animację drastycznie ulepszoną w stosunku do wersji PC, lecz nawet mimo to daleko jej zarówno graficznie jak i miodnościowo do VIRTUA COP. W CHAOS CONTROL bardzo trudno jest grać przy pomocy padła, właśnie dlatego gra jest kompatybilna z pistoletem VIRTUA GUN. To jej największa zaleta.

Gulash

GUNGRIFFON

Nigdy jednak nie mogłem zrozumieć dlaczego Japończyków fascynują wielkie roboty, niemal wszechobecne w ich mangowej kulturze (a co za tym idzie w ich wszystkich wyobrażeniach na temat wojen). Nie znaczy to, że nie lubię wielkich robotów, wręcz przeciwnie – podobał mi się o wiele bardziej od wiecznie takich samych dziewczynek z dużymi oczami. Jednak animowane fantazje na temat wielkich robotów konstruowanych przez Hitlera, czy też wielkich robotów będących gwardią Szoguna w X wieku wywołują uśmiech zażenowania nawet na moich ustach, miłośnika wielkich robotów.

Na szczęście GUNGRIFFON nie sięga do X wieku. Konflikt militarny, w którym przyjdzie nam brać udział rozgrywa się w 2074 roku. Na Ziemi istnieją cztery organizacje zrzeszające wszystkie państwa, zaś my, jako posiadacze konsoli Saturn zmuszeni jesteśmy przynależać do armii Asian Pacific Community. Zadaniem gracza, jako pilota maszyny o na-

zwie HIGH-MAC w jednym z elitarnych oddziałów desantowych



Noktowizor bardzo się przydaje podczas nocnych misji. Inaczej po prostu nie widać!

Spektakularne eksplozje dają prawdziwy „feeling” pola walki gigantycznych maszyn. Destrakcja towarzyszy im na każdym kroku



Konflikty militarne pociągały twórców gier komputerowych od samego początku istnienia tego gatunku. Na potrzeby gier pisano scenariusze fikcyjnych wojen, wydawcy przescigali się w pomysłach produkując strategie, symulacje i zręcznościówki czerpiące garściami zarówno z historii jak i z bujnej wyobraźni autorów.

Przed każdą misją otrzymujemy dokładną odprawę, z której wiadomo co, gdzie i jak niszczyć.



SEGA '96, 1 gracz, ocena: 80%

jest totalna destrukcja. Misje, w których przyjdzie nam brać czynny udział rozgrywa się na terenie byłego ZSRR i Chin. Każda z ośmiu misji ma wyznaczony inny cel lecz wiedzie do niego tylko jedna ścieżka: wyrznięć wszystkich nieprzyjaciół.

Robot HIGH-MAC to potężna maszyna. Dzięki silnikom odrzutowym posiada potężne przyspieszenie, może też unosić się w powietrzu. System uzbrojenia należy do najnowocześniejszych, a efekty jego działania do najbardziej widowiskowych. Ilość wskaźników, radarów i przełączników w kabinie może na początku nieco dezorientować, później jednak okazuje się, że są one wręcz niezbędne. Podobnie jest ze sterowaniem – wydaje się skomplikowane, w istocie zaś sprawdza się doskonale. Gra

się świetnie, szczególnie ze świadomością obecności kumpli z oddziału na polu walki.

Jedyne, czego mi brak to kilka innych widoków. Kamera umiejscowiona za plecami robota, czy też widok z helikoptera lecącego w pewnej odległości za wielką maszyną dodałby kilka punktów miodności. Jednak nawet bez tego GUNGRIFFON jest grą, która na pewno spodoba się każdemu miłośnikowi gigantycznej mechaniki. Coś w tym musi być...

Gulash

Nie rozwalaj śmigłowców zaopatrzeniowych, razem z nimi przylatuje amunicja i paliwo!



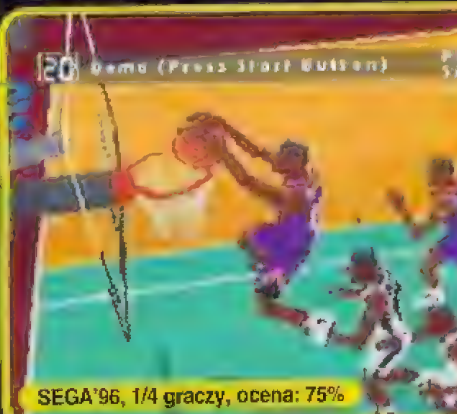
Gry dostarczył: BOBMARK

NBA ACTION



Saturn wreszcie doczekał się koszykówki! Dzięki NBA ACTION miłośnicy sportowych wrażeń mogą przenieść się na areny ligi NBA gdzie grają tylko najlepsi zawodnicy.

Można wcielić się w rolę trenera, można też aktywnie uczestniczyć w każdym spotkaniu. Szeroki wachlarz opcji konfiguracyjnych po-



SEGA'96, 1/4 graczy, ocena: 75%

zwala poza zwykłym meczem towarzyskim uczestniczyć w regularnym sezonie, bądź też w rozgrywkach play-off. Twórcy gry nie zapomnieli załączyć w grze olbrzymiej ilości statystyk, w których jak wiadomo uwielbiają pływać prawdziwi fani NBA.

Sama rozgrywka jest bardzo dynamiczna. Zawodnicy ruszają się w inteligentny sposób wy-

stawiając się na podanie bądź też blokując nadbiegających z piłką przeciwników. Wszystkie zagrania zrealizowane są w bardzo rzeczywisty sposób, zdobywanie punktów nie jest wcale łatwe. Często faulowani gracze męczą się szybciej od pozostałych, a co za tym idzie drastycznie spada ich skuteczność. Zasady gry można zmieniać według własnego uznania robiąc z NBA ACTION prawdziwą symu-



lacje bądź też zwykłą zrzecznościówkę.

Najciekawiej wyglądają mecze ALL-STAR, w których przeciwko zachodowi, gdzie najlepsi gracze prześcigają się w efektownych zagraniach. Rzuć hakiem, paczki z granicy trumny, alley-oopy, paczki od tyłu – to tylko część atrakcji jakie przyjdzie nam oglądać na ekranie. Jest też efektowne, kilkuminutowe intro, podczas którego obserwujemy najlepszych zawodników wykonujących swoje popisowe numery. Często też pojawiają się doskonałe jakości zdjęcia graczy.

Jedynym minusem (za który kasują aż 15 procent) NBA ACTION jest niezbyt wyraźna grafika.



Opcję REPLAY rozbudowano niemal do granic możliwości, można oglądać powtórki paczek z każdego miejsca na boisku, a także z trybun.

Generowane przez grę wektory są grube, i często „rozjechane” co powoduje, że momentami trudno jest zorientować się w sytuacji.

W praktyce okazuje się, że sensowna gra możliwa jest tylko z jednej kamery (jest ich kilka), a to niewiele. Dopowiada, iż odbyło się to kosztem zachowania dynamiki gry, dzięki której NBA ACTION pozostaje grą dobrą. Nie świetną, ale dobrą przez duże D.

Gra z pewnością spodoba się miłośnikom gier sportowych, jeśli będą w stanie przymknąć nieco oko na graficzne niedoróbki. Szybko i bardzo miło, doskonale sprawdza się w trybie multiplayer, gdzie walczyć może jednocześnie aż czterech graczy.

Szkoda, że twórcy gry nie poświęcili więcej czasu na doszlifowanie grafiki, mielibyśmy prawdziwy przebój!

Gulash



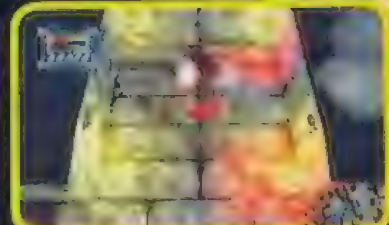
LOADED

Oto kolejna konwersja hitu z PlayStation (opis w SS'32). W odległej przyszłości, na odległej planecie, sześcioro niesłusznie uwięzionych wariatów zamierza uciec ze szczerze strzeżonego więzienia. Każdy z nich cierpi na trochę inne skrzywienie, na przykład FWANK lubi podpalać ludzi i dlatego w dłoniach ścisną miotacz ognia.

Najprościej określi tę grę zdaniem: DOOM od góry. Trzeba znaleźć dwa klucze, wyjść i przy okazji powyrzynać wszystkich niechętnych do współpracy. Bardzo fajne zajęcie, szczególnie gdy mamy do czynienia ze świetnymi efektami graficznymi (eksplozje,

krew, trupy, płonący ludzie) i czadową, ostrą muzyką.

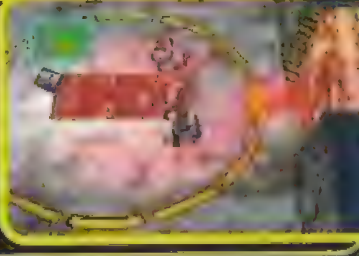
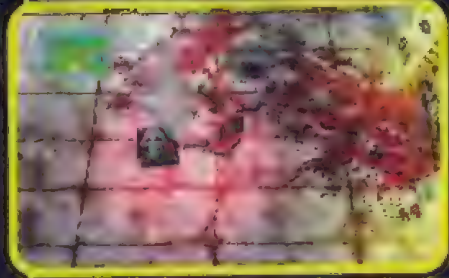
Grafika w stosunku do



wersji PSX jest nieco brzydsza (gorsze tekstury), pozostała jednak potężna dawka młodości. LOADED to dobra gra będąca w stanie zapewnić kilkanaście godzin doskonałej rozrywki osobom, którym przypadnie do gustu. Szkoda, jedynie, że firma GREMLIN zdecydowała się wydać ją tak późno.

Gulash

Gremlin'96, 1/2 graczy, ocena: 60%



KRAZY IVAN

Moda na gigantyczne roboty dotarła także i na PlayStation, czego dowodem jest właśnie KRAZY IVAN.

neratora pola siłowego oraz kilku złych wielkich robotów (a co?) i odbiciu zakładników. Wszędzie znajdują się też nieprzyjacielem nastawione wrogle maszyn, począwszy od roznoszących miny pojazdów gasienicowych aż do pseudohelikopterów walących z potężnej broni.

Chłopakom z PSYGNOSIS należą się duże brawa za inwencję w kategorii robotyki; przygotowane przez nich roboty przeciwnika odchodzą w dobrą stronę od standardów mangi i MECHWARRIOR. Dużym plusem gry jest muzyka, przygotowała ją znana m.in. z gry WIPEOUT grupa COLD STORAGE. Fajne, lekkie techno bardzo pasuje do walk wielkich robotów. Szczególnie, jeśli wszystko odbywa się tak szybko jak w KRAZY IVAN. Graficznie jest OK, ale bez rewelacji. Drażni nieco uczucie pustki, ale coż, widocznie tereny działań wojennych zostały już wcześniej potraktowane odpowiednio dużymi pociskami.

Jeśli wielkie roboty to twój „cup of tea”, obejrzyj koniecznie grę KRAZY IVAN. Mnóstwo tu strzelania, destrukcji oraz oczywiście chrzęstu wielkiej kupy żelastwa. Gra sprzedawana w sieci sklepów SONY posiada polską instrukcję.

Gulash

Psychosis '95, 1 gracz, ocena: 70%



Tytułowy Szalony Iwan to pewien sowiecki kapitan, któremu poprzestawiało się w głowie w wyniku wypicia zatrważającej dla normalnego człowieka ilości wódki „Stolicznaja”. Lekarze bezradnie rozłożyli ręce, lecz armia postanowiła wykorzystać ogromny potencjał agresji i nienawiści do całego świata drzemącej w Iwanie. Szaleniec jest teraz jednoosobowym oddziałem specjalnym, a zadaniem, które otrzymuje, normalny człowiek nie byłby w stanie sprostać.

W grze KRAZY IVAN kierujemy wariatem zamkniętym w ogromnym, opancerzonym i uzbrojonym po stalowe zęby robocie. Zupełnie odmiennie niż w innych grach, stalowa maszyna jak na swoją masę porusza się bardzo szybko i płynnie. Dodatkowo można podnosić i opuszczać nieco głowę, co zwiększa i tak nieliczne pole ostrzału.

Robot dysponuje szerokim zakresem uzbrojenia, od dział 30 mm aż do broni specjalnej, o bardzo dużej sile rażenia. Misje w każdej strefie polegają na zniszczeniu ge-

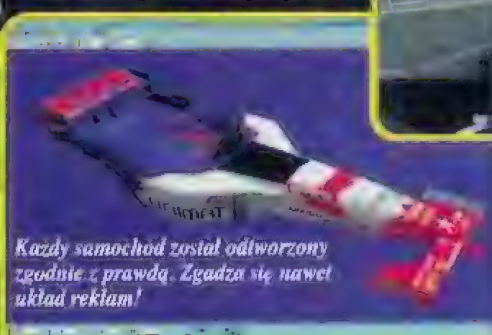


Dystrybutor: SONY

FORMULA 1

FORMULA 1 od razu wspina się na pierwsze miejsce na światowych listach sprzedaży gier na PSX. Krótko mówiąc, są to zrecenzowane wyścigi będące symulacją zawodów F1 na wszystkich 17 torach rozlokowanych na kuli ziemskiej.

KIEROWCY. Są wszyscy. Schumacher, Hill, Berger, Katayama, Alesi, Mansell i cała reszta. Są też wszystkie zespoły (McLaren, Williams, Ferrari...). Technika jazdy każde-



Każdy samochód został odtworzony zgodnie z prawdą. Zgadza się nawet układ reklam!



CYBERIA

BERIA, będącym jedną z baz zapasów terrorystów. Zadaniem Zaka jest dotarcie do kompleksu CYBERIA oraz penetracja bazy.

W grze wykonujemy trzy czynności. Po pierwsze, latamy poduszkiem zaprogramowanym na funkcję autopilota i przy pomocy celownika eliminujemy hordy nadlatujących nieprzyjaciół. Po drugie, kierując krokami Zaka bierzemy udział w

czymś na kształt gry przygodowej. I wreszcie po trzecie, rozwiązujemy zagadki logiczne (np. rozbrajanie bomby). Na początku można ustalić poziom trudności zarówno tamigłówek, jak i elementów zręcznościowych. Często też program dokonuje automatycznego zapisu stanu gry na kartę pamięci.

Wykonanie gry jest na przyzwoitym poziomie, ale bez rewelacji. Bardzo podoba mi się muzyka, w której czuje się futurystyczny klimat. Jeśli zaś chodzi o po-

ziom graficzny, CYBERIA nie należy do ścisłej czołówki. Aż się prosi o podsumowujące ją słowo: Cyberpunk.

su wszystko ruszyło nieco do przodu, także i wymogi rynku. Bardzo dobra wtedy grafika dziś jest już tylko dobra. Z drugiej jednak strony stanowi znakomity przykład zręcznościologicznej gry utrzymanej w konwencji cyberpunk...

Gulash

Interplay'96, 1 gracz, ocena: 60%

CYBERIA wydaje się być już nieco przestarzała, w końcu zadebiutowała ponad dwa lata temu na PC. Od tego cza-

Dostarczył: PSX Projekt



Angielski komentator, Mr. Murray Walker podczas trybu wyścigów.

chody). Autorzy zaklinają się, że model każdego z kierowców powstał w oparciu o niego samego, czyli Hill jeździł jak Hill.

REALIZM. Największym przykładem dbałości o szczegóły są tory, na których będą szaleć rozpędzone pojazdy. Na trasach (powstałych w oparciu o oficjalne mapy) odwzorowano każde najdrobniejsze niemal wzniesienie czy rozszerzenie. Scenerie każdego toru two-

rzono w oparciu o ponad 100 godzin nagrań video uważnie studiowanych przez grafików. Każdy, najmniejszy nawet budynek umieszczony na trasie wyścigu ma swoje autentyczne źródło. Nie sposób nie wspomnieć o maszynach, podobnie jak w przypadku tras obserwujemy bezgraniczne przywiązanie do autentycznych szczegółów (nie zapalali się jedynie producenci papierosów – i dobrze). Jestem zdumiony, ale i bardzo przyjemnie zaskoczony poziomem realizmu.

GRAFIKA. Gra prezentuje się znakomicie. Pracuje z szybkością 25 klatek na sekundę (prędkość taśmy filmowej), nie odnotowujemy spowolnień. Jest kilka widoków z dynamiczną kamerą (nie zmienia się jak w RIDGE RACER, ale płynnie przesuwa). Najważniejsze jest jednak, że gra jest szybka, płynna i bardzo, bardzo miódna!

DŹWIĘK. Mamy pięć wersji językowych i pięciu różnych komentatorów. Komentują rewelacyjnie! Szczególnie Ango, Murray Walker (podobno najlepszy znawca tematu

w Europie). Wycie silników było nagrywane cyfrowo techniką DAT z rozgrzewek autentycznych zawodników. Rockowa muzyka przy wyborze opcji, a na gitarze wymiata sam Joe Satriani. Styka?

BONUSY. Na początku opcja wyświetlania grafiki dla telewizorów Wide Screen. Po drugie, wybór pomiędzy efektami w Dolby Surround lub D-Sound. Słyszałem – miażdży! Jest jeszcze możliwość obejrzenia i zapisania powtórki CAŁEGO wyścigu – 70 okrążeń! Jest tego o wiele więcej, ale kończy mi się miejsce w numerze.

CZYLI? FORMULA 1 rządzi. To produkt świetny zarówno dla fanatyków tematu, maniaków szybkiej jazdy jak i dla miłośników „zwykłych” wyścigów. W tej chwili to bez wątpienia najlepszy „racer” na PlayStation!

Gulash

Psygnosis'96, 1 gracz, ocena: 99%



Dystrybutor: SONY

GAME BOY GAME BOY GAME BOY

LION KING

Opisywać jest znany z ekranów kin, a ostatnio nawet z domowej telewizji. Gra i film odniosły już olbrzymi sukces przysparzając kolejne pieniądze. Jakkolwiek film średnio mi się podobał pod względem fabularnym, tak gra zerwała mi kask. Najbardziej na ekranie doskonałej grafiki, prześlicznej animacji Simby, odłotowej mocności i supermuzyki.

Moją uwagę zwróciła wieloklatkowa animacja młodego lewka, który w młodego rozwija akcję przeradza się w pana dżungli. Simba potrafi doskonale ska-

Disney Interactive 96', 1 gracz, ocena: 90%



kać, a nade wszystko czepać się pazurami skarpy i ze zwiśu wspinać się w górę. Poza tym często wykorzystuje ryki wydawany z paszczy w celu przestraszenia i eliminacji wroga. Przeniesienie nieprzyjaciela z tłem

nie ma znaczenia dla kawałków, które dzielone są na kilka poziomów, które zapewnią ci godziny fenomenalnej zabawy. W przypadku niepowodzeń nie zrażaj się na samym początku, bowiem to, co czeka cię dalej przejdzie twoje najsmielsze oczekiwania!

LION KING obok TOY STORY stoi w pierwszym szeregu pewniaków, na jakie bym się zdecydował, gdybym uwielbiał platformówki. Jeżdżąc autobusem cały czas namiennie zagrywałem się w LION KING, do czego was zachęcam.

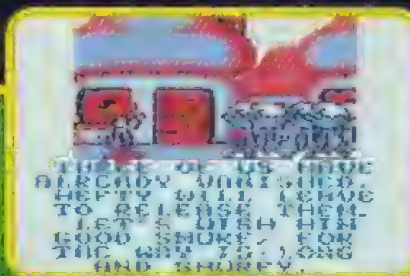
Wick



Najwspanialsza dobra noca świata - Smerfy znowu w natarciu! Tym razem zamowily sie na podręcznej konsoli GameBoy. „Niebiescy” (mimo że zieloni) znowu są w niebezpieczeń-

SMURFS

Infogrames 96', 1 gracz, ocena: 80%



stwie. O to postarał się Gargamel porywając kilku twoich braci. Papa Smerf zlecił tobie oraz paru innym Smerfom odnalezienie zaginionych.

Zadanie jest trudne, ale nie niemożliwe. Podzielone jest na kilka długich, zróżnicowanych tematycznie misji. Większość z nich polega na platformówkowym hasaniu w prawo, połączonym ze zbieraniem różnych ciekawostek, omijaniu przesód i unikaniu kontaktu z wrogiem. Na kolejnych poziomach będziesz miał przyjemność pojeździć na sankach lub przeska-kiwać z żabki na żabkę w celu przebiegnięcia przez jezioro.

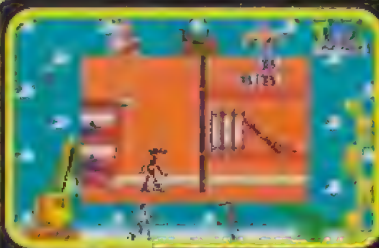
Zabawa jest doskonała. Cały czas coś się dzieje, nie ma nawet sekundy na zastanowienie czy odpoczynek. Graniu towarzyszą przesympatyczne efekty dźwiękowe i znana na całym świecie muzyka. Poziom grafiki jest doskonały. Wszystko mamy ślicznie narysowane, zaś

Smerfy i inni są fenomenalnie zaanimowani. Aż chce się grać. Po przejściu każdego poziomu otrzymujesz kod, dzięki któremu nie będziesz musiał zaczynać zabawy od początku. Cały czas jest Smerfowo, więc Smerfuj z nami!

Wick



TOY STORY



Disney Interactive 96', 1 gracz, ocena: 95%

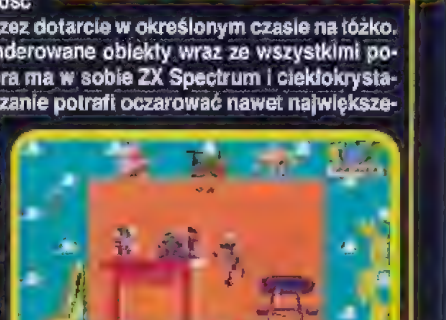


Na SEGA MegaDrive ta gra zarobiła podobno olbrzymią kasę. Nie mniejszym zainteresowaniem cieszy się wersja na GameBoya, co jest zrozumiałe, zważywszy na perfekcję wykonania gierki. Wcielasz się w postać zabawki, zamieszanej w mnóstwo intrygujących przygód. Większość z nich została oparta na motywach filmu, co najlepiej widzieć podczas kończenia 10 poziomów, z których składa się gra.

Wszystkie etapy posiadają świetną grafikę i zabiłają arcyciekawą tematyką. Pierwszy etap polega na uporządkowaniu wszystkich zabawek przed przyjściem Andy'ego do pokoju. W następnym musisz udowodnić wyższość nad swoim konkurentem, poprzez dotarcie w określonym czasie na łóżko.

W grze zaskoczyły mnie renderowane obiekty wraz ze wszystkimi postaciami! Jak na konsolkę, która ma w sobie ZX Spectrum i ciekłokrystaliczny wyświetlacz, takie rozwiązanie potrafi oczarować nawet największego sceptyka. Gdy porównywałem wersję z MegaDrive i GameBoya, nie zauważyłem zbyt wielkiej różnicy w wykonaniu etapów. Perfekcja, cudenka, perełka - tak należy podsumować TOY STORY!

Wick



Wspaniały serial animowany, Smerfy, w którym zakochały się miliony dzieci na całym świecie łącznie ze mną aż prosił się o adaptację w postaci gry. Za sprawą INFOGRADES doczekaliśmy się

bombastycznej platformówki.

Gra okazuje się wysmienita w każdym calu.

Papa Smerf zlecil ci odnalezienie i uratowanie porwanych przez podstępne go Gargamela braci. Nie zawiedź go więc i weź się ostro do roboty!

Twoja wędrówka okaże się wspaniałą przygodą, o co postarali się programiści projektując arcyciekawe poziomy. Część z nich będzie polegała na klasycznym platformowym eksplorowaniu, przeskakiwaniu przeszkód i pokonywaniu wrogów. W innych będziesz zjeżdżał na sankach z ośnieżonej góry, by urozmaicić sobie zabawę przeprawą przez jezioro na kaczym grzbiecie.

SMURFS



Jak widzicie, zabawa cały czas jest smerfistyczna. Tym bardziej, że zamiast jednym

Smerfem poruszasz się czterema: Silaczem, Zgrzywusem, Łasuchem i oczywiście Ważniakiem. Każdy z nich posiada charakterystyczne umiejętności, które będziesz wykorzystywał podczas gry. Smerfowo na maksa! Po przejściu każdego poziomu otrzymasz kod umożliwiający (w przypadku przełożenia grania na drugi dzień) wygodną kontynuację.

Wicik

Infogrames'95, 1 gracz, ocena: 80%

ESCAPE FROM MARS

terem ciekawej platformówki, w której przesympatycznego brzydala po-

się twoje zadanie. Polega ono na wydostaniu bestii z tarapatów i bezpiecznym powrocie na zieloną trawę. Dokonać tego możesz, przechodząc sześć kosmicznie długich i zróżnicowanych poziomów (Meksyk, marsjańskie Zoo, zamczysko).

Tasmański Diabeł potrafi wlecieć, o czym niejednemu raz będziesz się miał przyjemność przekonać. Jego specjalnością są niesamowite metody poruszania się. Taz klasycznie umie biegać, skakać, a nade wszystko zamieniać się w tornado zlatając z powierzchni wszystko co żywe. Po zjedzeniu beczki z benzyną udaje mu się nawet ziać z pyska prawdziwym ogniem! Dzięki tym umiejętnościom gość jest bar-

dzo dynamiczny i wszechstronny, co jest istotne dla gracza. Ani sekundy nudy!

Grafika, dźwięk i animacja są na poziomie, aczkolwiek wyczuwa się ponad dwa lata na karku, szczególnie przy porównaniu do TOY STORY. Jednak nie ma co biadolić, bo miodnego grania jest tu sporo.

Wicik

SEGA'94, 1 gracz, ocena: 70%



Tasmański Diabeł jest jedną z najbarwniejszych postaci kreskówek Warner Bros. Z racji swej popularności stał się boha-

terem marsjański właściciel Zoo - Marvin the Martian.

Marvin to szaleniec, a Diabeł to nieobliczalne stworzenie, któremu nie dane było przeżyć reszty swoich dni za kratkami, więc uciekł. Tutaj zaczyna



SPARKSTER to tytuł platformówki i zarazem imię jej bohatera, który posiada mnóstwo mangowych cech. Sparkster potrafi naprawdę wszystko. Jest mistrzem sztuk walki, doskonałym pilotem, fenomenalnym akrobatą i synonimem zabawy na najwyższym poziomie, która towarzyszy nam przez sześć etapów gry.

Każdy z etapów posiada różnicowaną szatę graficzną, a co za tym idzie sposób gry. Najwięcej mamy tu naturalnie platformowego czesania potężnego z niezłą rozpiętością. Trudno jej uniknąć, skoro Sparkster posiada konkretny miecz i maszynkę umożliwiającą lot w każdym kierunku. Gdy odpalimy mu turbos, potrafi roznieść w pył nawet gigantycznego robota!

Kolejne poziomy wzbogacone zostają o motywy kombinatorskie, które podnoszą poziom zabawy i sprawiają, że gra staje się nieco ambitniejsza.

Jeden z lewell jest nawet czysto zręcznościowy, bowiem zasiadamy za sterami gigantycznego robota! Gra dostaje wtedy niezłego kopa i zmienia o 180 stopni swe oblicze. Takie rozwiązanie jest doskonałym przerwaniem od platformowego przeskakiwania, strzelania i walenia po łbie. Zresztą cały czas dużo się dzieje, pta-

Dostarczył: Bobmark

SPARKSTER

ki ćwierkają i krew się leje! Aż chce się grać.

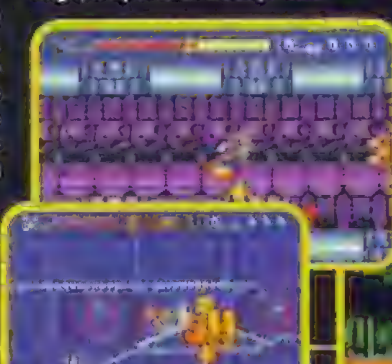
Gra posiada ciekawą grafikę, płynną animację i dobrze wkomponowany dźwięk. Gdy każdy poziom odkrywa coś nowego, a Sparkster dostaje kilka

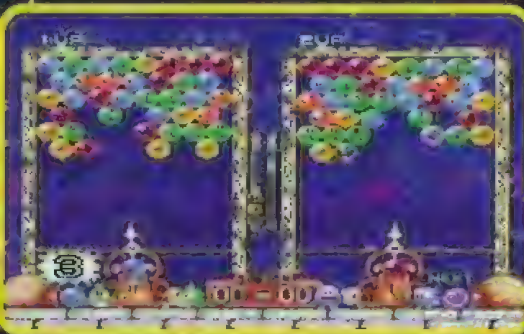


Konami'96, 1 gracz, ocena: 80%

specjalnych cech (broń i sprzęt wykorzystywany do parcia i natarcia) to ocena końcowa nie może być niską!

Wicik





PUZZLE BOBBLE

Grać możesz sam, z żywym przeciwnikiem lub komputerem. Polecam wariant środkowy. W przypadku pojedynku z przeciwnikiem liczy się jak najszybsze tarczenie kulek w jednokolorowe skupiska, bowiem rozwalone kulki pojawiają się na stronie przeciwnika. Wygrywa ten, który nie dopuści do zetknięcia się kulek z linią wyznaczoną przez wyrużnięcie. Zabawa staje się wtedy megamielna, bez względu na płeć i wiek przeciwnika.

Wybitnej. Powyższe warunki spełnia PUZZLE BOBBLE, które jest pierwowzorem recenzowanego w zeszłym miesiącu przez Gulasha hitu na PSX BUST-A-MOVE 2.

Na ekranie znajdują się różnokolorowe kulki i dwa smoki obsługujące wyrzutnię. Twoje zadanie polega na wyrzucaniu kolorowych kulek tak, aby minimum trzy w jednym kolorze zetknęły się i zniknęły. Gdy wyczyścisz cały ekran kończysz dany poziom. Bomba!

PUZZLE BOBBLE niesie w sobie jeszcze mnóstwo pozytywnych wibracji, które doskonale relaksują. Nie jestem w stanie przypomnieć sobie co od czasów TETRIS tak mnie skopało. Ta gra jest najlepsza, nigdy się nudzi, jest doskonała dla jednej i dwóch osób! Grzechem jest nie zagrać! Jest nawet w salonach gier i ludzie grają jak najęci.

Wick

Taito '95, 1/2 graczy, ocena: 95%



ON THE BALL

Gry na konsole nie mogą być ani trudne, ani zbyt skomplikowane. W zależności od tego, w jakim stopniu spełnione są powyższe warunki w takim procencie sięgają po nią gracze. W ON THE BALL mamy i prostą zasadę i niezbyt skomplikowany poziom trudności, zwiększający się w miarę pokonywania kolejnych poziomów, z których zbudowana jest gra.

Celem jest pokonanie wszystkich etapów przy pomocy kulki. Każdy etap zbudowany jest z ciągu korytarzy upstrzonych mnóstwem przeszkód i zakamarków. Większość

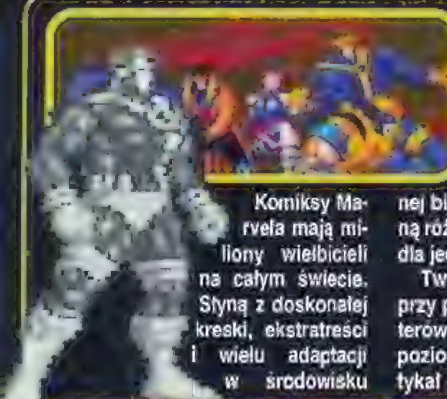
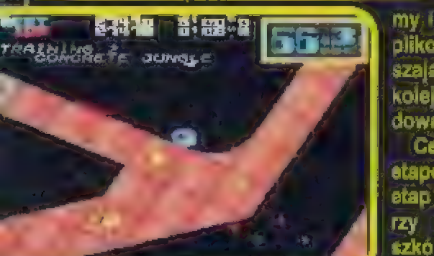
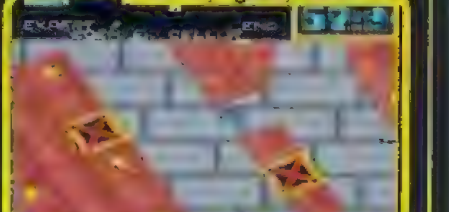
met, masz określony czas. Poza tym czas zaoszczędzony przed rozpoczęciem następnej rundy, która z reguły jest trudniejsza od poprzedniej.

Zapytałem sam siebie gdzie tu młodość? I słusznie, bo gdy zobaczyłem pudełko z powątpiewaniem odpalałem carta, nastawiając się na gorsze. Ku mojemu zdziwieniu gierka okazała się całkiem fajna. Jaka młodość wzięła się z bardzo ważnej cechy związanej ze sterowaniem kulką. Po pierwsze kulka podlega grawitacji i co za tym idzie przyspieszeniu ziemskiemu. Gdy dodać do tego możliwość kręcenia planszą w dwóch wymiarach o 360 stopni, to wyobrażacie sobie jak ciekawie musi się ona zachowywać! Po drugie sprężystość powierzchni daje doskonale wrażenia wizualne.

Wick

Z nich sam siebie gdzie tu młodość? I słusznie, bo gdy zobaczyłem pudełko z powątpiewaniem odpalałem carta, nastawiając się na gorsze. Ku mojemu zdziwieniu gierka okazała się całkiem fajna. Jaka młodość wzięła się z bardzo ważnej cechy związanej ze sterowaniem kulką. Po pierwsze kulka podlega grawitacji i co za tym idzie przyspieszeniu ziemskiemu. Gdy dodać do tego możliwość kręcenia planszą w dwóch wymiarach o 360 stopni, to wyobrażacie sobie jak ciekawie musi się ona zachowywać! Po drugie sprężystość powierzchni daje doskonale wrażenia wizualne.

Taito '93, 1 gracz, ocena: 75%



X-MEN

gier komputerowych. Jedną z nich jest X-MEN, którą można by porównać do chodzącej bijatyki FINAL FIGHT, z tą skromną różnicą, że przeznaczona jest tylko dla jednego gracza.

Twoim zadaniem jest przejście przy pomocy jednego z pięciu bohaterów 16 długich i zróżnicowanych poziomów. Po drodze będziesz spotykał dziesiątki przeciwników, polu-

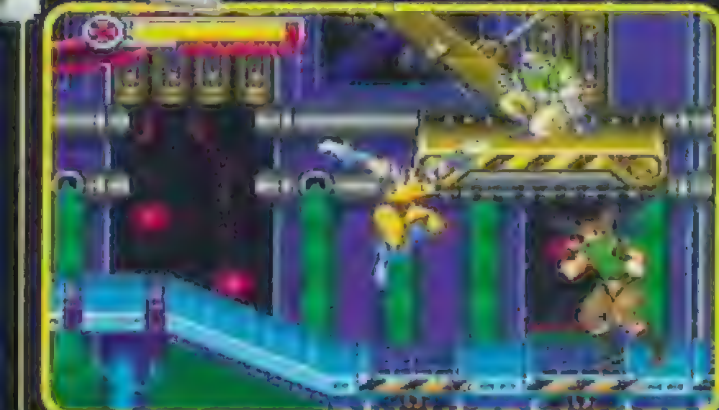
jających na twoją głowę. W walce zdany jesteś jedynie na siebie samego, a konkretnie na prężne nogi i potężne pięści. Naturalnie każda z postaci posiada kilka, różniących się od siebie ciosów specjalnych. Moim faworytem jest Wolverine wyposażony w stalowe pazury przydatne do rozszarpywania ofiar na płaty mięsa! Wszystkie postaci posiadają własną, odrębną osobowość, co najlepiej widać po stylu walki, sile, wytrzymałości i sprawności fizycznej. To wszystko daje ekstra wrażenia wywołane naparaniem



Capcom '95, 1 gracz, ocena: 85%

sposób popaść tu w schematyczność przy zadawaniu ciosów, gdyż przekrój przeciwników jest pokaźny. Komiksowa grafika jest jak trzeba. W połączeniu z szybką i płynną animacją, popartą fajnym dźwiękiem stanowi idealne podłoże dla fanatyków tego typu gier. Jestem przekonany, że z X-MEN będziesz się dobrze bawił!

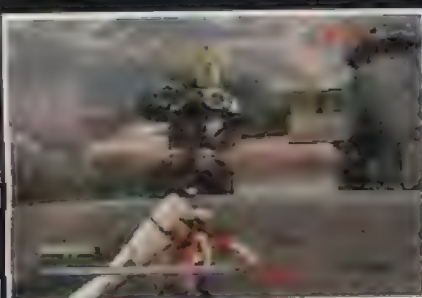
Wick



się po pyskach. Gierka jest pełna dynamizmu, przez co nie odczuwa się nudę. Poza tym nie



Dostarczył: American Computers & Games



**Panzer
Dragoon Zwei**



**Sega
Rally**



Virtua Cop



Virtua Fighter 2

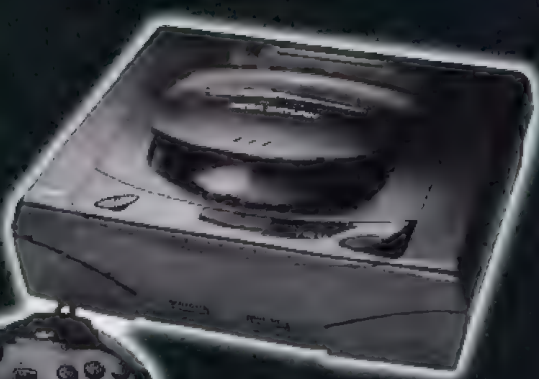
**tylko
na**

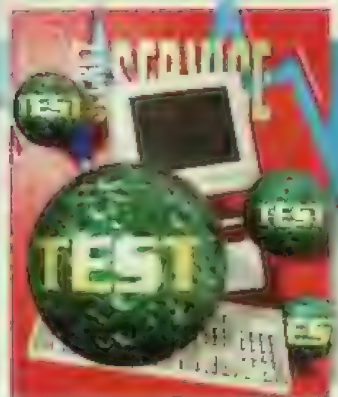


SEGA SATURN

DYSTRYBUTOR:

BOBMARK Warszawa, ul. Smocza 18, tel. (0-22) 38-05-02





Od wielu lat człowiek starał się uzyskać w syntetyczny sposób dźwięki zbliżone do naturalnych. FM, MIDI, próbki, wave-table – to tylko niewielka część haseł z zakresu wiedzy o muzyce elektronicznej. Dla nas ważne jest tylko to, aby uzyskać możliwie dobrą muzykę w grach, ale do tego prowadzi długa droga.

Przełom miał miejsce ćwierć wieku temu – w 1971 roku, kiedy to Amerykanin John Chowing odkrył możliwość tworzenia dźwięków za pomocą modulacji częstotliwości sygnałów (z ang. frequency modulation – FM). Chowing odkrył, że można wygenerować całą panoramę dźwięków odpowiednio miksując ze sobą tylko dwa sygnały o niskiej częstotliwości. Pomysł chwycił gdy okazało się, że można go zrealizować bardzo tanim kosztem. Od tamtego czasu modulacja częstotliwości znalazła zastosowanie w wielu dziedzinach. Do dziś odpowiednio wzmacniony sygnał FM wykorzystywany jest w radiofonii, np. na falach ultrakrótkich.

tworzących w oparciu o wszelkiego rodzaju syntezatory (np. Depeche Mode, a choćby i nasz polski Kombi, gdzie rolę urządzenia sterującego MIDI pełnił poczciwy C-64).

Zapis utworu muzycznego w standardzie MIDI nie składa się z poszczególnych dźwięków, lecz raczej z instrukcji wykonawczych, informujących jak należy dany utwór zagrać. Każde urządzenie MIDI – czy jest to keyboard, czy karta dźwiękowa – wyposażone jest w pamięć, w której to znajdują się próbki (sample) brzmień prawdziwych instrumentów muzycznych (gitara, pianino itd.). Poprzez wywołanie odpowiedniej instrukcji w przypadku karty dźwiękowej, lub

klubach i dyskotekach urządzenia MIDI sterują efektami świetlnymi, dźwiękowymi, urządzeniami do robienia dymu i w ogóle wszystkim co można jeszcze podłączyć do prądu.

Podstawowym atutem w MIDI jest jednak niezwykle dobra, czysta jakość dźwięku i wierność brzmienia. Aby usłyszeć prawdziwy dźwięk MIDI, potrzebny jest bank dźwięków przygotowanych z prawdziwych instrumentów. Synteza FM emuluje technologię MIDI korzystając z dwóch podstawowych dźwięków – efektem tego są żałosne popiskiwanie dobywające się z głośników. Przykładem może być przewodni temat muzyczny w DUKE NUKEM 3D, który

Dźwięk wokół nas

W dziedzinie gier komputerowych synteza FM została zastosowana dopiero w roku 1987 przez firmę AdLib, momentalnie zyskując wzięcie na całym świecie. Niedługo potem uderzyła firma Creative Labs wprowadzając do sprzedaży serię kart Sound Blaster. Karty te były skonstruowane w oparciu o układ Yamaha 3812 OPL2, który generuje dźwięki na drodze syntezy FM poprzez fale modulowane kolejno przez dwa operatory. Układ ten mógł (i może) wygenerować jednocześnie 11 dźwięków monofonicznie. Kolejnym krokiem było wyposażenie karty na syntezę czterooperatorową, co pozwoliło uzyskać 20 głosów monofonicznych lub 10 w stereofonii. Układ ten zaczęto montować w kartach Sound Blaster Pro i Sound Blaster 16, montuje się go zresztą do dziś.

Równolegle w 1980 roku opracowano nowy standard cyfrowego interfejsu muzycznego przeznaczonego dla profesjonalistów. Nazwano go MIDI, skrót od Musical Instruments Digital Interface. Od tamtego czasu MIDI całkowicie zmienił kształt świata muzyki powodując masowe powstawanie zespołów muzycznych

poprzez uderzenie odpowiedniego klawisza w przypadku keyboardu powodujemy wydanie odpowiedniego komunikatu MIDI, np.: fortepian – wysokie C przez 5 sek., skrzypce – niskie E przez 2 sek.

Podstawowe komunikaty, za pomocą których sterownik MIDI komunikuje się z bazą instrumentów to Note Number (numer, czyli wartość nuty), Note On (kiedy zacząć grać nutę), Velocity (z jaką siłą zagrać nutę) i Note Off (kiedy zakończyć granie nuty). Każdemu instrumentowi znajdującemu się w pamięci przyporządkowuje się numer, etykietkę (ang. Patch). Za obowiązującą normę przyjęto standard General MIDI, dzięki któremu sytuacja gdzie np. zamiast pianina gra gitara nie ma prawa zaistnieć.

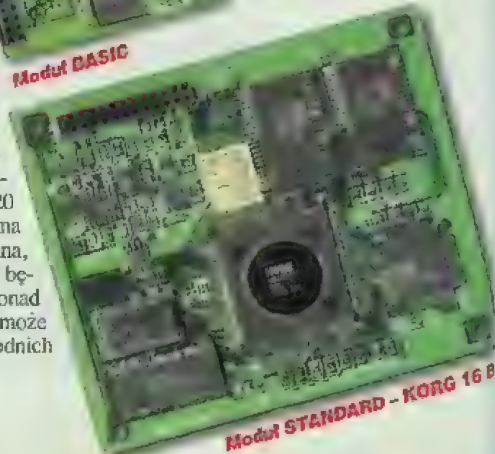
Jedną z zalet utworów muzycznych w formacie MIDI jest możliwość podstawienia swojego własnego instrumentu, bądź podmiany np. fletu na pianino. W pliki MIDI możemy stale ingerować zmieniając je wedle naszego kaprysu. Ogromnym plusem MIDI w multimedialach (czyli i grach) to niewielkie objętości plików zawierających utwory muzyczne. Znamy przecież sytuację, gdy wspaniałą prezentację video spowalnia digitalizowany dźwięk, który musi być równolegle doczytywany. Minuta dźwięku o jakości kompaktu zapisana w formacie MIDI zajmuje ok. 20 KB, podczas gdy ta sama minuta – przesampłowana, czyli zapisana cyfrowo będzie zajmować grubo ponad 10 MB! Ciekawostką może być też fakt, że w zachodnich

w systemie General MIDI brzmi jak rockowa symfonia, a odtwarzany przez chip FM – jak duet dziecięcego pianinka i odpustowej piszczałki. Technologię polegającą na przechowywaniu próbek oryginalnych instrumentów w odpowiednich układach pamięci (tablicach) i przetwarzaniu ich w czasie rzeczywistym nazywamy wave-table.

■ Moduły wave-table

W poprzednich numerach opisaliśmy już kilka kart wyposażonych w wave-table. Tak naprawdę liczą się tylko dwie: Gravis Ultrasound i Sound Blaster AWE-32. Co jednak ma zrobić osoba posiadająca już kartę dźwiękową bez syntezy wave-table? Dla nich właśnie opracowano specjalne moduły, które w połączeniu z kartami Sound Blaster (bądź ich klonami) potrafią zagrać wspaniałą muzykę.

Postanowiliśmy opisać krótko cztery takie moduły. Dostarczone nam do testów urządzenia można podłączyć do każdej karty dźwiękowej zgodnej ze standardem Sound Blaster i wyposażonej w 26-pinowe złącze kompatybilne z modulem WaveBlaster 1 lub 2. Z doświadczenia mogę powiedzieć, że aby uzyskać zado-



walający efekt musimy posiadać oryginalną kartę firmy Creative Labs, albo bardzo udanego kłona. Jeżeli chodzi o instalację, zamontowanie modułu do karty jest wręcz banalne – wkładasz w odpowiednie złącze i już powinno działać.

Najprostszy, najmniejszy i najtańszy jest WAVE SYSTEM BASIC firmy VTECH. Posiada wbudowany 1 MB pamięci ROM

zaraz po włożeniu do komputera okazuje się zawierać tylko pliki .MID będące syntezą najpopularniejszych utworów muzycznych ostatnich lat takich wykonawców jak Queen, Coolio, Aerosmith, Scatman czy Seal.

Czwarty, najdroższy i najlepszy z opisywanych modułów to RIO firmy TURTLE

BEACH, która jest jednym z pionierów technologii wave-table. Jak sam producent wskazuje karta RIO przeznaczona jest raczej dla profesjonalistów, którzy

wykorzystują swój komputer jako sekwencer MIDI. Posiada ona 4 MB pamięci ROM z możliwością rozszerzenia. Jest to o tyle atrakcyjne dla muzyków, że do pamięci karty można wprowadzać własne próbki, a następnie poddawać je obróbce. Rodzaj zastosowanych w RIO układów Wave-Front wpływa znacząco na jakość słyszalnego dźwięku, który prze-

wyższa w ocenie swoich konkurentów. W ramach zestawu otrzymujemy jeszcze dwie dyskietki oraz dwie grube instrukcje w języku angielskim. Pierwsza odkrywa tajniki programu Sample Editor, podczas gdy druga poza samym opisem modułu i informacjami technicznymi, traktuje o historii wave-table oraz o rzeczach, które rozumie już chyba tylko sam Jean Michele Jarre.

Wszystkie opisywane moduły poprawnie grają utwory w standardzie MIDI. Z jakością jest wprost proporcjonalnie do ceny – im droższy tym lepsze instrumenty, lepsza polifonia i brzmienie. Wybierzcie według swoich potrzeb i zasobności portfela. Zanim jednak dokonacie zakupu, upewnijcie się, że posiadana przez was kartę ma możliwość instalacji takiego modułu i czy będzie działać z nim poprawnie.

Łukasz Bura

Dystrybutor:

ULTRAMEDIA, 00-513 Warszawa
ul. Nowogrodzka 4
tel/fax (0 22) 628 80 74

Ceny (z VAT-em):

Basic	– 120,- zł
Korg	– 380,- zł
Korg 16-bit	– 380,- zł
Rio	– 590,- zł

Autoryzowany partner Sony Poland
Wylacny przedstawiciel firm Interplay i Konami
Dystrybutor firmy Acclaim

Sprzedaż hurtowa, detaliczna, wysyłkowa
oprogramowania i akcesoriów do konsoli
Sony Playstation



ACCLAIM

Alien Trilogy
Bust a Move 2
Killing Zone
wkrótce
Dragon Heart



INTERPLAY

Descent
Cyberia
Casper
wkrótce
Disruptor
Tempest X
Lost Vikings 2

KONAMI

NBA in the zone
International Track & Field
wkrótce
Whizz
Project Overkill
International Superstar Soccer Deluxe
Suikoden

SONY POLAND

Total NBA 96
Destruction Derby
Tekken
Wipeout
Mortal Kombat 3
wkrótce
Tekken 2
Crash Bandicoot
Destruction Derby 2
Wipeout 2097



oraz produkty firm Ocean, US Gold, Virgin,
Electronic Arts

PSX PROJEKT

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel./fax: (0-22) 25 82 02

SPRZEDAŻ PROWADZĄ SKLEPY FIRMOWE
CD PROJEKT

ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel. 672 80 18

ul. Pereca 2, 00-849 Warszawa

ul. Starowiślna 65, 31-052 Kraków



Moduł STANDARD – KORG 10 bit

mogący przy kompresji 4:1 pomieścić 4 MB próbek. Należy jednak pamiętać, że przy kompresji spada jakość sample. Ze względu na swoją cenę, moduł ten jest idealny dla graczy.



Moduł TURTLE BEACH RIO

Dwa moduły noszące nazwę WAVE SYSTEM STANDARD to technologia o jeden stopień wyższa, również produkcji VTECH. Charakteryzują się pasmem przenoszenia 20 Hz-20 kHz, 32-głosową polifonią, wbudowanymi cyfrowymi efektami DSP (Hall, Reverb i Chorus) oraz 4 MB pamięci ROM zawierającej ponad 200 brzmień instrumentów plus 4 zestawy perkusyjne po 47 brzmień każdy. Oba systemy Standard są kompatybilne z Wave Blaster 1 i 2, Roland MPU-401, SCC1, Sound Canvas SC55 MK II oraz oczywiście General MIDI. Różnica między nimi polega na tym, że droższy model ma podkręconą rozdzielczość próbek z 16 do 18 bitów.

Do każdego z modułów firmy VTECH dołączana jest wspólna instrukcja po polsku. Krótka i przejrzysta, zawiera najważniejsze informacje wraz z listą instrumentów dostępnych dla danego modułu, opisem instalacji modułu w systemie Windows 3.x i Windows '95 oraz krótkim słowniczkiem. W każdym pudełku znajduje się też dyskietka instalacyjna, która

„FIC” FORMOSA INDUSTRIAL COMPUTING, INC.

Strauss 16

Sound Conductor



Strauss De Luxe

1. Plug & Play (kompatybilna z Windows '95)
2. Interfejs CD-ROM, IDE
3. 20-głosowy, 72-operatorowy syntezytor ESFM (układ ESS 1688)
4. Układ OPL 3
5. Kompatybilność: Sound Blaster Pro II, Adlib, Microsoft Sound System

Zestaw zawiera:

- * karte Strauss * głośniki * mikrofon * słuchawki
- * 2 gry (Haptor, Blake Stone)
- * proste oprogramowanie pod Windows
- * instrukcja w języku polskim

W otoczeniu lakea Varta STRAUSS WAVE TABLE 4D



Przedsiębiorstwo Handlowe "Ab"

„Ab” 50-427 Wrocław, ul. Krakowska 82, tel. (071) 342 20 61 do 66, fax (071) 342 60 85, „Ab” Szczecin, tel. (091) 83 76 08 do 10 fax (091) 83 76 11,
„Ab” Warszawa, tel./fax (022) 37 40 60, 36 91 90 i 99, „Ab” Katowice, tel. (032) 59 21 13 i 14, fax (032) 59 21 67, „Ab” Poznań, tel./fax (061) 66 33 47,
„Ab” Sopot, tel. (058) 50 16 80, fax (058) 51 32 64, „Ab” Kraków, tel. (012) 55 35 13, 55 35 18, fax (012) 55 15 97

CMR DIGITAL

SPECJALNOŚĆ **PLAYSTATION**
PC CD-ROM **OLBRZYMI WYBÓR TYTUŁÓW.**
WSZYSTKIE NOWOŚCI DOSTĘPNE W CIĄGU 7 DNI OD ŚWIATOWEJ PREMIERY. DORADZIMY ZAKUP, ZAPREZENTUJEMY KAŻDĄ GRĘ NAJWIĘKSZA W WARSZAWIE WYPOŻYCZALNIA GIER TELEWIZYJNYCH
SEGA, SNES, GAMEBOY

WARSZAWA AL. JERUZOLIMSKIE 2
CZYNNE PN-PT 8-20 NIEDZ 11-17
TEL. 827-87-73



Firma Diamond słynie z dobrych kart graficznych. Nie dziwi zatem fakt, że STEALTH 3D 2000 jest jedną z pierwszych markowych kart SVGA opartych na chipsecie S3 VIRGE 3D, o którym pisaliśmy w SS'39.

Miesiąc temu, testując wersję OEM przybliżyliśmy wam chip S3 VIRGE 3D, który ma ogromną szansę upowszechnić się jako standard w akceleratorach 3D. Firma S3 informuje o milionie sprzedanych chipów, a jest to już liczba, której wydawcy gier nie powinni zignorować. Wielu producentów kart graficznych wprowadza właśnie na rynek karty oparte na S3 VIRGE, a firmą która uczyniła to jako pierwsza jest Diamond Multimedia.

■ Niewidzialny Diament

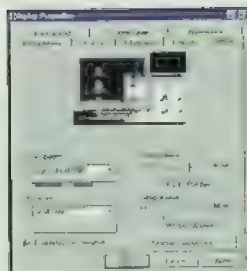
Testowana przez nas karta STEALTH 2000 3D standardowo wyposażona jest w 2 MB szybkiej pamięci

Przygotowano nawet specjalne otwory. Rozszerzona w ten sposób karta zmieni nasz komputer w domowe studio montażowe.

■ Drivery

Diamond to firma, która słynie z doskonałych driverów. STEALTH 3D współpracuje z Windows 3.1, Windows'95 i Windows NT.

Do karty dodawany jest znakomity program InControl Tools, dzięki któ-



In Control Tools, wirtualny desktop

640x480x32 tys. kolorów) oraz ponad 190 MB przykładów (.MPG i .WAV). Jest też instrukcja zrealizowana w formie Windowsowego pliku Help.

■ Akcelerator 3D

Akcelerator współpracuje z pakietem Direct-X, przyspieszając wszystkie gry korzystające z jego zasobów.

Oprócz tego są już i będą pojawiać się gry wykorzystujące sprzętowy akcelerator. Polega to zarówno na przy-

Diamond Stealth 3D 2000

EDO RAM, jednak w przeciwieństwie do wersji OEM istnieje możliwość rozszerzenia jej do 4 MB. Z taką ilością pamięci na pokładzie można pracować przy rozdzielczości 1200x1024 w trybie HiColor (rozdzielczość przydatna jedynie przy pracach graficznych). Standardowo karta może wyświetlać tryby: 16 mln kolorów w 640x480 i w 800x600, 32 tys. kolorów w 640x480,



Hellbender z akceleratorem i bez

remu STEALTH 3D 2000 oferuje tzw. „wirtualny desktop”. Ustawiamy Desktop np. w rozdzielczość 1600x1200, a View-point na 640x480



Monster Truck Madness z akceleratorem i bez

w 800x600, w 1024x768 i w 1152x864. W 256 kolorach wszystkie powyższe oraz tryb 1280x1024.

STEALTH 3D posiada także złą-



widzimy jedynie część (640x480) całości (1600 x 1200). Do reszty Desktopu mamy dostęp przesuwając myszką. Wbrew pozorom jest to bardzo przydatna opcja. Można otworzyć kilka programów jednocześnie i po prostu porozmieszczać je obok siebie, przesuwając się między nimi myszką. Oczywiście wszystkie zmiany rozdzielczości oraz liczby kolorów drivery wykonują „w locie” nie trzeba czekać aż Windows się przeładuje, koniec z marnowaniem czasu.

Na kompaktce znajduje się też odtwarzacz do formatu MPG (ponad 30 klatek na sekundę w rozdzielczości

spieszeniu działania programu jak i na odpaleniu wizualnych efektów, które w żaden sposób nie są możliwe na zwykłych kartach SVGA.

Firma Interplay oferuje na swojej internetowej stronie (www.interplay.com) update do DESCENT 2, po odpaleniu którego gra nabiera nowego

oblicza (640x480x32 tys. kolorów). Microsoft (www.microsoft.com) udostępnia wersje demonstracyjne gier HELLBENDER i MONSTER TRUCK MADNESS, które korzystają z akceleratora. Ciekawostką może być też fakt, że podczas targów ECTS koncem SEGA reklamował PcCetowe konwersje swoich największych hitów (SEGA RALLY, VIRTUA COP) na komputerach wyposażonych właśnie w karty STEALTH 2000 3D.

■ Na koniec

Ograniczyłem się do tylko jednego testu przy użyciu programu WIN-TACH. STEALTH 3D otrzymał notę 152.1, przy 103.58 dla wersji OEM. Oznacza to, że karta firmy Diamond jest o 50% szybsza od „bezfirmy”, a jaki to ma wpływ na programy wiedząc nawet nawięksi laicy. Podsumowując, jest to jedna z najlepszych kart graficznych do PC w swoim przedziale cenowym. Doskonale spisuje się w dwuwymiarowej, bitowej grafice, a dzięki akceleratorowi 3D gry wykorzystujące pakiet Direct-X stają się szybsze w zauważalny sposób.

Marcin K. Górecki

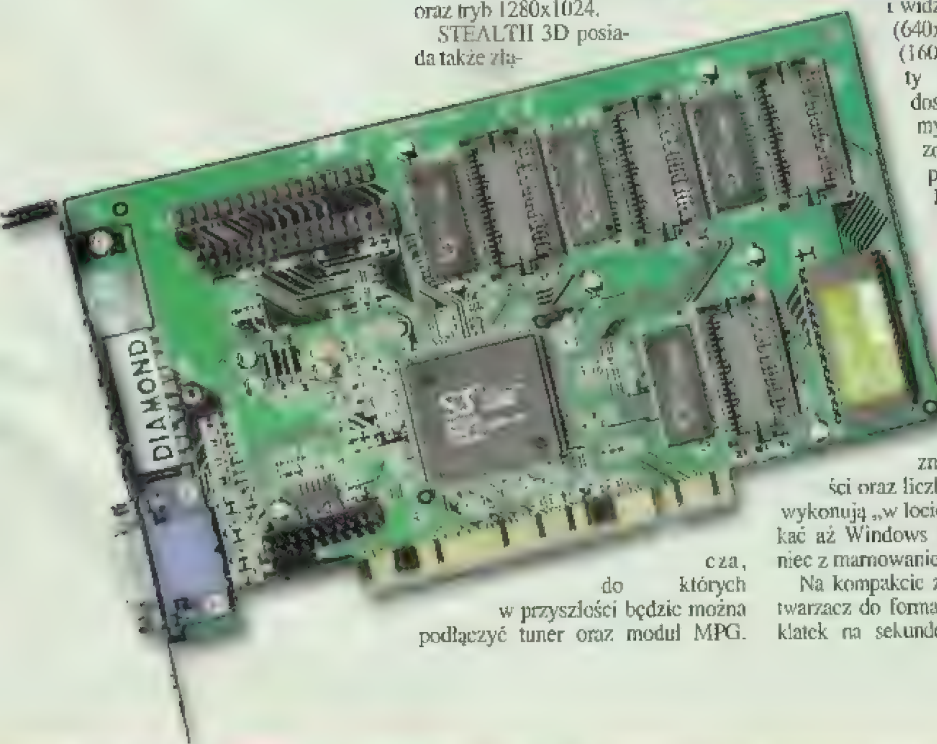
Dostarczył dystrybutor

ACTION DETAIL

ul. Sapieżyńska 8, Warszawa

tel. (0-22) 635-08-17

Cena z (VAT-em): - 450,- zł



cza, do których w przyszłości będzie można podłączyć tuner oraz moduł MPG.

UWAGA! MEGA KONKURS WYŚCIGOWY!



CO ZROBIĆ, BY STANĄĆ DO ELIMINACJI:

1. Podłącz domowy magnetowid do telewizora z konsolą SATURN.
2. Wrzuć kompakt z SEGA RALLY do SATURNA.
3. Wybierz Toyotę, drugi tor i tryb Time Attack.
4. Wciśnij REC-PLAY w magnetowidzie i STARTUJ!!!

A potem przyslij na kasecie video zapis swojego najlepszego wyścigu (wystarczy tablica wyników*) pod adresem:

BOBMARK

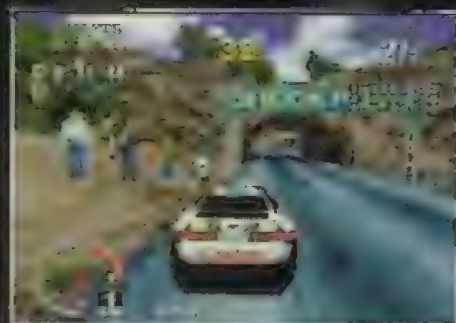
ul. Smocza 18, Warszawa

tel. (0-22) 38-05-02

SEGA SATURN

**ZAWODNICY ZAKWALIFIKOWANI DO FINAŁU
ZMIERZĄ SIĘ PRZED KAMERAMI TELEWIZJI.**

**GŁÓWNĄ NAGRODĄ W KONKURSIE
JEST PRAWDZIWY SAMOCHÓD,
KTÓRYM MOŻESZ ODJECHAĆ RAZEM
Z SEGĄ SATURN!**



GAZ DO DECHY, ŚCIGAMY SIĘ NA SERIO!!!

* honorujemy także fotografie z ekranu

GALLANT SOUND CARD

Rodzina Kart Muzycznych GALLANT

PARAMETRY	SC-66	SC-7000	SC-8000
Rodzaj układu	OPL 3	OPL 4	DREAM
Polifonia WAVE/FM	0/20	24/20	0/32
16-bitowe próbki	TAK	TAK	TAK
Pamięć RAM na karcie	NIE	2 MB ROM	1 MB ROM
Maksymalna częstotliwość próbkowania	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz
Cyfrowy zapis	TAK	TAK	TAK
Synteza WAVE TABLE	NIE	TAK	TAK
Interface CD-ROM	TAK	TAK	TAK
General Midi	TAK	TAK	TAK
Sound Blaster Pro	TAK	TAK	TAK



NOWOŚĆ

Dostępny także zestaw SC-6600, zawierający kartę SC-66, głośniki, mikrofon.

Przedsiębiorstwo Handlowe „Ab”

„Ab” 50-427 Wrocław, ul. Krakowska 82, tel. (071) 342 20 61 do 66, fax (071) 342 60 85, „Ab” Szczecin, tel. (091) 83 76 08 do 10, fax (091) 83 76 11, „Ab” Warszawa, tel./fax (022) 37 40 60, 36 91 90 i 99, „Ab” Katowice, tel. (032) 59 21 13 i 14, fax (032) 59 21 67, „Ab” Poznań, tel./fax (061) 66 33 47, „Ab” Sopot, tel. (058) 50 16 60, fax (058) 51 32 64, „Ab” Kraków, tel. (012) 55 35 13, 55 35 18, fax (012) 55 15 97

KGB NEWS

KOLOROWY
GROUWY
GULETYNY

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

Żywot człowieka poczcziwego

Chcesz powiedzieć, że to bujda, albo że mnie pogięło? Proszę bardzo. Ale weźmy zwykły blok mieszkalny – czymże innym jest, jak nośnikiem setek kilometrów kabli. Sieć energetyczna, telefoniczna, telewizja kablowa, tu i ówdzie satelitarna, do tego domofony i alarmy w mieszkaniach, tablice rozdzielcze, liczniki, stacje przekąźnikowe... po prostu gęstwiną. Nałóż teraz na to fale kilkunastu stacji radiowych i kilku telewizyjnych, krótkofalowców i CB radio, trzy sieci telefonii komórkowej. W jaki sposób człowiek jest w stanie to wytrzymać?

A teraz wsiądź do samochodu i spróbuj sobie uzmystowić, ileż razy okrążają twoje ciało kolorowe kable. Gdy uruchomisz silnik, twoje serce odczuje potężne uderzenie wysokiego napięcia ze strony alternatora, świec, cewek i przerywaczy. A teraz przejeżdż pod mostem, a poczujesz jak indukcja od kilkusetżyłowych zwojów kabli będzie podnosić ci włosy na głowie.

Myślisz, że wracasz do cichego i spokojnego domu, aby oddać się ulubionemu zajęciu? Nic bardziej mylnego. Wieczorem ten cały elektronowy zgłęb trochę przycicha, sen nie bączą transformatory, mniej obciążone przewody mogą poprawić się w izolacji. Ale włącz tylko komputer, a obudzi się zupełnie nowy zwierz. Ten oprócz ataku indukcyjnego również promieniuje ci prosto w twarz. Twoja ręka spoczywająca na klawiaturze jest niebezpiecznie blisko buzujących obwodów, zaś druga –

Od pierwszych chwil życia towarzyszą mi dźwięki, impulsy, elektrony, przewody i czujniki. Ale nie jestem cyber, lecz zwykłym facetem. Urodziłem się po bożemu, w szpitalu, ale w otoczeniu elektronicznych przyrządów, wewnątrz niezmiernego kłębowiska przewodów oplatających inkubator, cały budynek i biegnących we wszystkie strony świata.

ze skuloną dłonią leżącą na myszy – jest wspaniałym siedliskiem dla śmigających we wszystkie strony ładunków.

Chcesz pozbyć się tego uczucia pośpiechu, zastraszenia, niepewności? Nie masz szans. To zawsze cię dopadnie. Nie pomoże żaden pancerz, ubranie ani zaklęcia. Bo nigdy nie ujrzysz swojego wroga, ty tylko możesz odczuwać objawy jego działania. On jest ruchem, iskrą, błyskiem. Nie musi nawet dotykać twojego ciała, ba, nawet się nie spostrzeżesz jak on steruje twoim ciałem i umysłem. A biedna dusza zostaje wtedy sama, traci swe materialne siedlisko. Nie zapominaj o niej. Bo to jedyne, co prawdziwie w tobie żyje, nie elektronicznie.

Cóż mogę powiedzieć? Na co liczyć? Będzie tylko gorzej. Dlatego póki jeszcze mogę, raz na jakiś czas jadę sobie do lasu. Tylko tam mogę się na chwilę wyzerować o brzozę.

John Zabiya

W NUMERZE



PRZECIEKI	str. 82
X-FILES	str. 84
SAVEGAMER	str. 88
ALOHA! INTERNET!	str. 91
GAWĘDY BEZ FAI	str. 91
TIPS'n'TRICKS	str. 92



Superkonsole wywołują u was ogromne emocje. Cieszę się, bo widzę że moja ciężka praca nie idzie na marne. PSX i Saturn, bądźcie płodne i rozmnażajcie się! Zwróćcie jeszcze uwagę na arcyciekawy pierwszy list, który przytaczam niemal w całości. Nie-samowita sprawa, jestem ciekaw co o tym sądzicie...

Gulash

Wybrałem się do miasta X, aby kupić sobie konsolę. Po przemysłeniach wybrałem Saturna. Lubię mordobicia, a z tego co słyszałem i widziałem VF2 jest prawdziwą rewelką. No więc udałem się do sklepu. Wchodzę, patrzę, na półkach PSX, Saturn, Jaguar. Mówię sprzedawcy, że chcę kupić konsolę SEGA Saturn i grę VIRTUA FIGHTER 2. Facet wywalil na mnie galy, zaczęliśmy trochę gadać o mordobiciach. Stwierdziłem, że VF2 to najlepsze mordobicie. On (sprzedawca) już trochę wkerzony powiedział, że „co ja sobie myślę”, „tak myślą koły”, „TEKKEN to jest dopiero mordobicie, TOSHINDEN 2 to supermordobicie”. Ja mu mówię, że chyba nie, że VF2 bardziej mi odpowiada. Znowu zaczął mi nawijać. Gdy sytuacja zaczęła robić się nudna powiedziałem, że jednak chcę kupić VF2, bo mam prawo do własnego zdania. I wtedy ten typ powiedział, że mogę pocafować gdzieś i jeśli chcę kupić sobie Saturna i VF2 to na pewno nie u niego. I NIE OBSŁUŻYŁ MNIE!!! I co wy na to? Gdzie my żyjemy!? Konsolę musiałem sobie zamówić wysyłkowo z Warszawy, bo u nas nie można jej kupić! Dżhanek, Gdynia

Stary, to szokujące. To smutne, straszne i żenujące. To przerażające. To niesłychanie dołujące. To... SAM JEST KOLEK, WIĘKSZE-GO KOŁA NIE MA!!! Podziwiam twój spokój, bo jeśli ja znalazłbym się na twoim miejscu... nie, wołę nie myśleć (cmentarz? szpital? komisarz?). To jest po prostu Polska. Pamiętacie o czym pisałem miesiąc temu? Miećmy nadzieję, że Mr. Nieuprzejmy Sprzedawca trafi na większego, silniejszego i zdecydowanego kolegę. Zęby trzy razy nie rosną, prawda?

...

Amiga upadła! Jestem teraz, radosnym posiadaczem konsoli Sa-

turn. Jako, że jesteś specem od konsol mam kilka pytań:

1. Kiedy VIRTUA FIGHTER 3 na Saturna?

2. Czy TOTAL NBA będzie na Saturna? Czy jest coś lepszego z kosza?

3. Jak to jest: VF2 ma ok. 500 ciosów do opanowania czy rzeczywiście 2000?

4. Dlaczego w teście Saturna nie napisałeś o wbudowanej możliwości zapisu stanu gry?

Człowiek Młot

1. Najwcześniej za rok, prawdopodobnie będzie to combo CD+CD-ROM. CD-ROM będzie odpowiadać za tło, podczas gdy z CD będzie odczytywać się muzyka i reszta danych. Krążą też pogłoski, że CD-ROM będzie miał wmontowany dodatkowy chip do grafiki, dzięki czemu tła pozostaną 3D, jak w oryginalnym. Czas pokaże...

2. Nie, ale jest NBA ACTION – recenzja w tym numerze. Mimo że nie ma tak dobrej grafiki jak TOTAL, jest megamiodna!

3. VF2 posiada 2000 kombinacji ciosów, to oficjalne hasło reklamowe gry! W pierwszej części było ich aż 700!

4. Ern... umknęło to mojej uwadze. Rzeczywiście, konsola Saturn posiada wbudowaną kartę pamięci, na której mieści się kilka zapisów (zależy to od gry, karta posiada 200 jednostek, a niektóre gry zabierają czasem i 100!). Oprócz tego można zakupić dodatkową kartę, z dużo większą pojemnością. Sorry.

...

Czy na Amigę 500 ukażą się gry CIVILIZATION 2 i SETTLERS 2? **Mateusz, Kraków.**

Nie ma o czym marzyć, wszystkie większe firmy wycofują się z wydawania gier na Amigę. Pozostają jedynie małe firmy, które nie miały wcześniej szans wypłynąć i grupy zapaleńców...

...

Ach, te superkonsole, a ja nie wiem którą kupić. Mam prawdziwy problem z wyborem czy Saturn, czy PSX, a może Nintendo 64. Nie chodzi mi o oprogramowanie, lecz o szybkość działania tej samej gry na tych platformach. **Paweł, Warszawa**

Rzeczywiście często się zdarza, że konwersja nie odpowiada oryginałowi, tak też jest w przypadku Saturna i PSX. Raczej nie ma z tym nic wspólnego moc przerobowa da-

nej konsoli, problem jest o wiele bardziej złożony. Moje podejrzenia wyglądają następująco: Wyobraźmy sobie firmę A, która podpisuje umowę z koncernem B dotyczącą wydania gry na platformę C. Gra zarabia masę forsy, nieszczęśliwi są tylko posiadacze platformy D. Firma A chce wydać swoją grę na platformę D, łączy ich jednak umowa z firmą B. Firma B pozwala w końcu na wydanie gry na D, zastrzega sobie jednak, że ta sama gra musi być lepsza na C niż na D. Gra zostaje wydana i wszyscy są szczęśliwi... Trochę to skomplikowane, myślę jednak, że to tak wygląda. Dlatego przy wyborze konsoli sugeruję się raczej grami dostępnymi jedynie na jedną platformę (tzw. exclusive – SEGA RALLY/RIDGE RACER REVOLUTION, VF2/TEKKEN2). Dopiero one pokazują prawdziwą moc sprzętu.

...

1. Posiadam komputer P120, 16 MB RAM, CD-ROM. Mam dużo gier, lecz gdy widzę screeny z PSX to galy wyjeżdżają mi z orbit. Czy przy sprzecie, który posiadam opłaca mi się kupić PSX? Czy jest tego wart?

2. Moglibyście na SS CD zamieszczać więcej dem! Moglibyście zamiast solutionów po angielsku zamieścić trochę wawów i bitmap z Internetu.

3. Gulash, według ciebie prawie wszystkie mordobicia są super, ale wcale tak nie jest, np. SSF2T ma cienką grafikę, a TOSHINDEN szybko się nudzi. **Jarek, Kraków**

1. No cóż, sam mam P133 i 32 MB RAM, a niektóre gry chodzą mi tak wolno w wysokiej rozdzielczości, że po prostu nie mam ochoty w nie grać (w niskiej już prawie nic mi się nie podoba). O ile nie planujesz zakupu Pentium PRO 200 i akceleratora 3D za 3000 złotych, polecam PlayStation do grania, a PeCeta do całej reszty. PSX jest wart inwestycji, o czym przekonasz się już po 15 minutach zabawy.

2. Chcecie nowości, to macie nowości! I tak mamy superdużo supermowych demek! A 650 mega wawów i bitmap z Internetu możesz zdobyć kupując jakikolwiek kompakt z shareware... za 20-30 złotych. Nasz SS CD jest dedykowany w pierwszej kolejności giercowaniu! Może jednak uda się założyć sekcję „klasyczną”, gdzie znajdziecie kilka małych, starszych demek.

3. Wszystkie mordobicia są super! Zależy tylko jak długo masz zamiar w nie grać. To prawda, że TOSHINDEN się nudzi ale jest to gra najwyższej na miesiąc – po upływie tego czasu należy się rozejrzeć za czymś nowym

(a o nowościach przecież na bieżąco informuję w SS). Nie błuźnij na SSF2T, bo pomimo swojego wieku i słabej dziś grafiki posiada prawdziwą duszę. Do tej gry się wraca latami... albo się jej nie cierpi. Mamy demokrację, każdy przecież może mieć swoje zdanie (podobno).

...

1. Ulubiona postać Gulasha z VF2?

2. Kiedy była premiera konsol PSX i Saturn?

3. Jak podłączyć kolumny do Saturna, zwłaszcza że mam oblesne TV? **Zafiro 2.0**

1. Oczywiście LION, bardzo mi się podoba jego styl i technika walki.

2. To zależy gdzie. W Japonii jeszcze w 1994 roku, w USA i w Europie w 1995, w Polsce w 1996 r. Jeśli chcesz konkretnie, pytaj konkretnie.

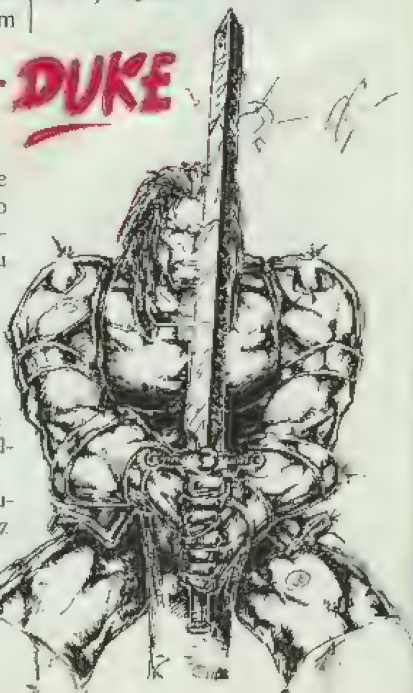
3. Jeśli nie chcesz pruć oryginalnego kabla (a nie chcesz) potrzebne są dwie przejściówki: z EURO na chinch i odwrotnie, z chinch na EURO oraz trzy kable chinch-chinch. Powinieneś je dostać w każdym DOBRYM sklepie elektronicznym. Do oryginalnego kabla podłączamy przejściówkę z EURO na chinch, dwie wtyczki chinch wsadzamy do wzmacniacza, a trzecią do przejściówki z chinch na EURO, którą z kolei wsadzamy w TV. Pozostałe dwie do wzmacniacza i jest jazda. Mnie też dziwi fakt, że dystrybutorzy nie mają tego kabla w ofercie.

...

Mam PeCeta już rok, ale uważam że przyszłość w grach należy do konsol. Co o tym myślicie?

1. Czy są karty do PC, dzięki którym można oglądać filmy zapisane na płytach CD?

2. Czy takie filmy można oglądać na helmicie wirtualnym Free M.P., Poznań



Cieszymy się, że podobają ci się konsole. Przyszłość gier wygląda trochę inaczej: jeśli jesteś fanem głównie gier zręcznościowych to zgadzam się, konsole to przyszłość. Jeśli zaś kochasz strategię i przygodówki, na konsolach jest ich niewiele.

1. Nazywa się to MPEG ADD-ON. Płyty z filmami zapisane są w standardzie VIDEO-CD. Niestety, liczba tytułów jest ograniczona, w Polsce praktycznie ich nie ma, a jeśli nawet są to bardzo drogie (cena kasety x2).

2. Można, ale po pół godzinie będą boleć cię szyja i kark, będą bawić ci oczy i nic nie będziesz widzieć. Można, ale po co? Lepiej zainwestować w TV szerokoekranowy, to jest komfort oglądania – prawdziwe kino w domu!

Chcę kupić komputer, do którego mógłbym podłączyć syntezator i tworzyć na nim muzykę. Jak kupić komputer i jakie urządzenia peryferyjne oraz oprogramowanie będą mi potrzebne? Mr. Blues

Zespół „Kombi” (z fajnym, łysym klawiszowcem) robił to na C-64, ale ten sprzęt to dziś trup. Przez długi czas muzycy używali do tego celu Atari ST, ale ono też zdechło. W grę wchodzi tylko dwa: PCet lub Amiga, zależnie od stanu gotówki. Do PCeta będziesz potrzebował karty dźwiękowej, ewentualnie rozszerzenia do współpracy z MIDI (konieczne dowiedzieć się przed zakupem karty dźwiękowej). Do Amigi będzie potrzebne dość tanie urządzenie przeznaczone do odbierania i wysyłania sygnałów MIDI. Niezależnie od typu komputera będzie potrzebny SEKWENCER (program, który zapisuje i odczytuje stukanie w klawisze jako nutki). Na PC producenci kart dźwiękowych często dodają taki program do zestawu (np. MIDISOFT Recording Session razem z kartą GRAVIS ULTRASOUND). Obszerne artykuły o MIDI znajduje się w dziale HARDWARE, odsyłam tam wszystkich zainteresowanych muzykowaniem.

Posiadam komputerowego „Trabant” – 286. W niedługiej przyszłości mam zamiar zmienić go na 486DX2/80. Mam też kilka pytań.

1. Czy konfiguracja, którą podałem jest w stanie długo być uważana za minimum sprzętowe w naszym kraju?

2. Czy w niedalekiej przyszłości można spodziewać się SS CD w całości poświęconemu mandze i anime?

3. Czy jest możliwe zamieszczenie na łamach SS jakiegoś przetłumaczonego na język polski komiksu manga?

Ketchup, Warszawa

1. Stary, mylisz Polskę z Etiopią. Absolutne minimum sprzętowe

do gier to w tej chwili P90 i 8 MB RAM (choć znamy już kilka takich, które przy 8 MB pamięci nie pokazują wszystkiego co potrafią). Nie warto kupować nic poniżej Pentium 90. Niedawno Wicik rozszerzał pamięć z 8 na 16, podobno Quake dostał super-kopa. Osobiście polecam 32 MB pamięci. Ceny są wciąż jeszcze żałośnie niskie (poniżej 2 mln za ósemkę), nie tylko kupować, bo zdrożeją...

2. Dobry pomysł; może w niedługiej przyszłości zrobimy SS CD „MANGA & ANIME SPECIAL” gdzie poświęcimy 100 mega na rysunki, filmiki i teksty. Pamiętajcie jednak, że priorytetem są gry! Ale może już niedługo... wszystko w końcu zależy od was i waszych sygnałów na ten temat!

3. Nie. Po pierwsze, przedruk komiksu to bardzo droga sprawa (musielibyśmy podnieść cenę SS), a po drugie o ile się orientuję, jesteśmy pismem o grach! MANGA ROOM jest działem kultowym, który okazał się strzałem w dziesiątkę, ale na tym koniec!

Czy moglibyście stworzyć w SS rubrykę poświęconą grom SHAREWARE na PC? SS-man

Ceny kompaktów z shareware na PC są niskie – kupując CeDeka płacisz 20-30 zeta za 650 MB śmiecia. Po odcodzeniu zawartości okaże się, że znalazłeś 2-3 fajne gry, które są w stanie przykuć uwagę na kilka godzin i może jeszcze jakiś jeden użytek. Szczerze mówiąc nie widzę potrzeby zakładania takiego działu, na PC nowych gier jest całe mnóstwo.

Chciałem kupić konsolę PlayStation, wybrałem się w tym celu do specjalistycznego sklepu. Sprzedawca zszokował mnie mówiąc, że owszem, jest PlayStation ale... na terenie Polski nie ma serwisu! Czy to prawda? Czy PSX może szybko się zepsuć? Rafał, Kraków

Sprzedawca, który udzielił takiej odpowiedzi jest niedoinformowanym buccem. Konsola to taki sam towar jak wiza stereo czy kamera video, a tak poważna firma jak SONY nie może sobie pozwolić na wprowadzanie do sieci sprzedaży towaru nie objętego gwarancją. Oczywiście, że PlayStation sprzedawane przez SONY jest na rocznej gwarancji. Oczywiście, że sieć serwisów SONY potrafi naprawić PlayStation i zajmuje się serwisowaniem konsol kupionych w sieci autoryzowanych sklepów. Nie naprawiają natomiast konsol pochodzących z szarego importu i innych źródeł. Informacja ta została potwierdzona przez firmę SONY POLAND. A może traficie więc do przemysłownika? W każdym razie nie idź więcej do tego sklepu.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZADZWOŃ!



Sony Playstation

32-bit, konsola gier telewizyjnych, joystick, dysk demonstracyjny, kabel euro i cinch, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji

999,-

Przy zakupie konsoli

Gratis

Super Pad z gwarancją 3-letnią

79,-



Sega Saturn

32-bit, konsola gier telewizyjnych, joystick, dysk demonstracyjny, kabel euro, wbudowana karta pamięci, instrukcja w języku polskim, 1 rok gwarancji

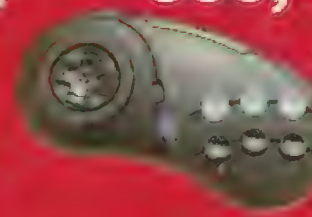
999,-

Przy zakupie konsoli

Gratis

Super Pad z gwarancją 3-letnią

79,-



Już w Polsce

Superzybka konsola 64 bit (US)

NINTENDO 64

NOWOŚCI NA PSX:

Tekken 2 • Wipeout 2077 • Destruction Derby 2

209,-

Oferujemy:

- najszybciej nowości z całego świata
- najlepsze ceny
- największy asortyment w kraju
- najszybsze terminy realizacji
- super oferty specjalne
- najwyższej jakości akcesoria

LANSER • 82-300 ELBLĄG • SKRZYDLATA 1a

TEL. 0-55 33-93-65

POSZUKUJEMY POSREDNIKOW • FAX 0-55 33-59-44



X Odpowiedzialny za każdy odcinek „Z Archiwum X” Chris Carter ukończył wydział dziennikarstwa na uniwersytecie stanowym w Kalifornii. Ten, dziś trzydziestodwuletni pasjonat sportu, pisał początkowo do pisma SURFING, był też nowelistą, stosunkowo niedawno zaczął zajmować się nie zwykle popularnym serialem „X-Files”.

Chris Carter jest perfekcjonistą. W dużej mierze to właśnie dzięki niemu 95% odcinków doszlifowano do granic możliwości.

Należałoby na chwilę przerwać. Wyjaśnić, dlaczego pismo traktujące o grach komputerowych zaczyna pisać o serialu telewizyjnym. Bądź co bądź „sci-fi”, ale nadal serialu. O „X-Files” piszemy z kilku powodów. Po pierwsze oszłaminiający sukces serialu zabrania nam milczeć, po drugie jest to seria, której wpływ na rynek gier komputerowych zaznacza się coraz wyraźniej. Po trzecie, my wszyscy kochamy „Z archiwum X”!... etc. etc. A po czwarte, dostajemy całą masę listów od czytelników żądających artykułów na ten temat.

O „X-Files” nie sposób nie słyszeć, jeżeli chce się być na bieżąco w sprawach gier komputerowych (tak, tak – będzie gra!), kina (pełnometrażowa Scully) i życia towarzyskiego. W poniższym tekście spróbuję choć w szerszej części przybliżyć fenomen tego zjawiska.

GDZIE TAM JEST PRAWDA

Na początku 1993 r. miał miejsce pewien przełom. Na srebrnych ekranach pojawił się serial, który oglądamy do dziś. „X-Files”. Zarządził. Zadziwił i przeraził. Czy wiecie jednak, że „X-Files” walczyło o prawo do emisji z serialem „Przygody Brisco County

genetycznych. Swoją drogą, owo Archiwum X podtrzymywane jest praktycznie przez jedynie dwie osoby: agentkę Danę Scully oraz agenta Foxa „Niesamowitego” Muldera. Tyle tytułem historii.

„X-Files” przełamuje wszelkie stereotypy serialu skazanego na sukces.

cznieniem studiów). Zagrał m. in. w „Twin Peaks”, „Beethoven”, „Venice, Venice”, i „Fast Food Family”. Pojawił się też w reklamach NYNEX, AT&T i LOWENBRAU BIER.

Trzeba to niestety powiedzieć. Oboje aktorów – i Anderson i Duchovny nie popisali się wówczas. Ich

THE X FILES

Jr.” (emitowanym przez Canal+)?) Koncem FOX długo zastanawiał się, któremu przyznać palmę pierwszeństwa, a „X-Files” otrzymało ją dopiero w trzecim sezonie nadawania.

Zdaje sobie sprawę, że „X-Files” przez niektórych uznawany jest po prostu za porządną serię. Oczywiście, każdy ma inny gust, każdy ma inne zainteresowania. Ale czy jest ktoś, kto o tym filmie nie słyszał? Z pewnością nie.

„Z Archiwum X” to fantastycznonaukowy serial z domieszką kryminału i horroru. Przez wielu uznawany za symbol seriali lat 90., zdobył już ogromną rzeszę zwolenników. Archiwum X to specyficzne biuro w FBI, zajmujące się tzw. nie wyjaśnionymi wydarzeniami – takimi jak ingerencja UFO, niezwykle morderstwa czy pojawienie się mutantów

Na liście twórców nie ma ani słynnego reżysera, ani znanego kompozytora, ani wreszcie kasowych aktorów. Nie przeszkodziło to jednak w zdobyciu szeregu nominacji i nagród, żeby wymienić tu tylko nominację do nagrody Emmy w '94 i '95 roku.

Główne role w filmie odtwarza dwójka do niedawna zupełnie nieznanymi aktorów. Ruda Gillian Anderson oraz niesamowity David William Duchovny.

X Gillian Anderson to mierząca 167 cm absolwentka Goodman Theater School na uniwersytecie DePaul's. Pochodzi z Chicago, tam też mieszka razem ze swą córeczką Piper i mężem Errolem Klotzem. Tak na marginesie, ślub odbył się na Hawajach, a mistrzem ceremonii był buddyjski mnich. Jeżeli zaś chodzi o jej tzw. filmografię, to Gill zagrała m.in. w „The Philanthropist” oraz sztukach: „Grand Canyon” i „Absent Friends”. Jaki jest stosunek Gillian do roli w „X-Files”? Anderson jest bardzo podobna do odtwarzanej przez nią bohaterki, agentki specjalnej Scully. Sądję, mówi Gillian, że w wielu sytuacjach zachowałabym się podobnie jak Dana Scully...

Jeżeli zaś chodzi o Davida Duchownego to jest on trzydziestosięciolletnim mieszkańcem Nowego Yorku. Można tak powiedzieć, jednak każdy X-Fan wie, że aktorzy przebywają w swych domach nadzwyczaj rzadko. „X-Files” kręcone jest bowiem na terytorium Kanady. Mierzący 180 cm. Duchovny (prawdłowo brzmi to Du-koff-ni, ale who cares) gościł na uniwersytetach Princeton i Yale (z tego drugiego, gdzie studiował anglistykę, odszedł przed ukoń-

gra pozostawiała wiele do życzenia. Na szczęście w „X-Files” nabrali warsztatu aktorskiego i pokazują się od swej najlepszej strony. Wspaniale też ze sobą kontrastują. Scully zawsze szuka naturalnego wyjaśnienia danej sprawy, podczas gdy Mulder wszędzie widzi małe zielone ludziki. Przelotem nastąpi w trzeciej serii, kiedy to Scully zostanie przebadana przez UFO... ale obejrzyjcie to sami.

Prócz pary agentów w „X-Files” pojawia się bardzo dużo osób mniej lub bardziej postronnych. Tajemniczy Deep Throat (opiekujący się Mulderem – zginął w ostatnim odcinku pierwszej serii), kreowany przez Nicholas Leę agent Alex Krycek (zobaczycie...), cokolwiek postrzeleni Da Lone Gunmen (to dla nich Mulder nakleja X na szybie gdy potrzebuje pomocy), Cigarette Smokin' Man (to on chował embleon Obcego w ostatnim odcinku pierwszej serii) lub Walter Skinner (bezpośredni przełożony Muldera i Scully). Są to postacie mające ogromny wpływ na rozwój serialu. Wiemy już, że Deep Throat zginął, ale wyobraźmy sobie, że Cigarette Smokin' Man odpowiedzialny będzie za śmierć ojca Muldera... Wiecie, co by się wydarzyło?!

EL 'AANIIGOO' AHOOT'E

Jak już wspominałem na wstępie, „X-Files” dopracowane zostało do granic możliwości. Wiele można mówić o potężnej bibliografii serialu, lecz lepiej niech przemówią liczby: neoficjalnie mówi się, że budżet każdego odcinka wynosi circa 1.5 mln \$! Potężna to suma, niestety wszystko ma swoją cenę. Chociaż, z drugiej strony, np. efekty specjalne użyte w filmie pod względem ekspresji porównać można



Od lewej: 1. Dana Scully (Gillian Anderson) z pilota pierwszej serii. 2. Fox „Spooky” Mulder (David Duchovny) z „F. Emascudata”. 3. Cigarette Smokin’ Man (William B. Davies). 4. Zwłoki Obcego (tak!), „Anasazi”. 5. Mulder z Scully – jeden ze wzorów plakatu. 6. Cigarette Smokin’ Man – „The Erlenmeyer Flask” – ostatni odcinek pierwszej serii.

chyba tylko z tymi z „Jurassic Park” czy „Twister”.

Carter i s-ka bardzo dokładnie obmyślili historie postaci występujących w serialu. Nawet bohaterowie pojawiający się epizodycznie mają swą bardziej lub mniej barwną przeszłość. Najlepszym tego przykładem jest Eugene Victor Tooms (niewtajmniczonym wyjaśniam, że był on zabójczym mutantem, z którego swoistą biografią dostępne są gdzieś niedługo specjalne biuletyny. Niestety, tylko dla bardzo wytrwałych. Od siebie mogę jedynie dodać, że grający Toomsa Doug Hutchison jest w rzeczywistości wegetarianinem, a w podzięce Chrisowi C. przysłał zamrożoną wątróbkę cielęcą (ci, co oglądają wiedzą o co chodzi)... Ironia jest esencją dzisiejszego świata. Bardzo ciekawie obnysiono także antagonistyczne rodziny Scully i Muldera. Rodzina Mulderów rozbita przez „zaginienie” (Mulder twierdzi, że porwali ją kosmici – prawdę poznać za równy rok, w pierwszym odcinku trzeciej serii) siostry Foxa, Samantha Mulder; familia Scully o wiele bardziej normalna. Nie ma sensu, bym bardziej zdradzał całą historię, jest to bowiem zadanie uważnego widza, który powoli odkrywać będzie kolejne fragmenty smutnej i ponurej intrygi.

Serial „Z archiwum X” przypadł nam do serca. Każdemu podobało się coś innego. Dlatego wy też napiszcie co sądzicie o „X-Files”, napiszcie co wam się podoba, czego nie trawicie, po prostu podzielcie się z nami waszymi uwagami.

Gulash – jaram się na maksa każdym odcinkiem o UFO. X-Files zaczęło mi grzebać w mózgu; z Londynu przywiozłem sobie trochę gadżetów związanych z serialem. Więcej o Roswell, rząd USA na pewno trzyma kosmitów!!! Chcę prawdy!!! Arrrgghhh!!!

C(w)alniczka – jest po prostu super!!! Oglądam w TV polskiej, szwedzkiej, francuskiej, niemieckiej i włoskiej! Ma tylko jeden minus – trwa jedynie 45 minut :(.

Pegaz Ass – aktualnie oglądam trzy serie: X-Files, M.A.S.H. i BH90210. Pierwszy bo opowiada o tych niewyjaśnionych sprawach, którymi zajmowałem się przez kilka lat, drugi – bo Sokole Oko jara jak zwłoka, a trzeci bo oglądam go od zawsze i jest to już przyzwyczajenie. X-Files na zachodzie to niemal religia, ludzie chodzą jak zauroczeni, nam też się to trochę zaczęło udzie-

lać – w końcu zbliża się era Wodnika.

KaYteck – teorcie spiskowe to jest to. Ludzie chwytają. Ja też. Chociaż pasjonaci krzyczą, że USAF trzyma ufoków od słynnego wypadku jakoś mnie nie przekonują. Co do filmu – jest niezły, ale dorabianie do niego ideologii to nie dla mnie. Ja lubię Twin Peaks i M.A.S.H., lubię też X-Files.



Micz – na początku byłem jego zdeklarowanym fanem, potem trochę to osłabło. Najlepsze są odcinki o ufokach, niektóre inne przypominają niestety kryminały klasy B. Najbardziej mnie przy tym wszystkim dziwi, jak się udało Chrisowi Carterowi wylansować dwójkę tak kiepskich aktorów, jak Duchovny i Anderson.

Gawędziarz bez Fai – mam zainstalowane FULL X-FILES WIN-

już filmowe koszulki i książki z przegodami team'u „Mulder-Scully” pisaną przez X-Fanów. Do tych ciekawszych należą GROUND ZERO i RUINS autorstwa Kevina Andersona. Wsławił się on głównie powieściami-kontynuacjami w realiach „Gwiezdnych Wojen”. Wiem, że wielu z was zaświeciły się oczy na samą myśl (mnie nadal trzęsą się ręce!) o tych wszystkich X-Goodies. Spoko, prędzej czy później KULT trafi i do nas.

Jakie są plany Chrisa Cartera? Przede wszystkim multimedialna przegodka rozgrywać się w czasie rzeczywistym mająca ukazać się (teoretycznie) na Gwiazdkę. Nie opublikowano jeszcze co prawda żadnych screenów, ale wiadomo, że gracz wcieli się w trzeciego agenta specjalnego wspierającego ten niesamowity duet. Co jeszcze? BĘDZIE FILM KINOWY. Przewiduje się Spotkanie Trzeciego Stopnia (przy-



DOWS DESKTOP SCHEME i glosy bohaterów przyporządkowane do komunikatów Windowsowych. A na półce wszystkie wydane dotąd kasety. I nie wierzę nikomu.



Martinez – chyba nigdy nie lubiłem tych budyniowych szachów w stylu Twin Peaks czy MASH. X-Files to równie głodne kawalki z dużą dozą manii przesładowczej. A tak naprawdę, to jeśli ktoś zaczyna mówić coś o UFO, to ja wysiadam.

Mr. Root – ja tam lubię tylko anime...

Mamut – nie nie jest doskonałe... ale „X-Files” jest! Nastrojowy film grozy (czym po części jest), wspaniała muzyka Marka Snowa i agencji akcji. Co tu dużo mówić, byle tak daleko do drugiego milenium!

THE TRUTH IS OUT THERE

Na Zachodzie bez zmian. Ludzie „zachłystni” są wręcz tematyką serialu. A producenci serialu wykorzystują to bezwstydnie. Do kupienia są kubki, czapki z daszkiem, kalendarze i tzw. Compendia. Tradycja stała się

puszczalnicą będzie też „sprawa Roswell” – w 1947 roku rozbiło się tam UFO! Co jeszcze? Na razie nie nastąpi przerwa w emisji „X-Files” w TVP2 – telewizja zakupiła drugą serię odcinków. Co jeszcze? Gillian Anderson i William Duchovny podpisali kontrakty do 2000 roku.

Zupełnie nie wiem jak powinienem zakończyć ten artykuł. Po raz pierwszy przyszło mi zagrać rolę krytyka filmowego. Jak na razie, mimo kilku wpadek „X-Files” stoi u mnie na pierwszym miejscu (wyprowadzając ER oraz NYPD BLUE). Mam nadzieję, że tak zostanie, czego sobie i wam życzę.

P.S. Mulder powiesił przy biurku Scully plakat z UFO i napisem „I WANT TO BELIEVE”. Ja też chcę uwierzyć!

X-Mamut

„Z archiwum X” – TVP2, poniedziałki, godz. 20.05

Bibliografia:

- XPOSE #1 i #2
- THE OFFICIAL GUIDE TO THE X-FILES. Brian Lowry
- DIE WAHRHEIT UBER AKTE X. Ngairé Genge

Sprzedaż Wysokowa TOMsoft Gier Komputerowych

Termin realizacji TYLKO 5 DNI!!!

OK/MJA/! Czynne 7 dni w tygodniu. Niska Cena.

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Cena w zł
Castle Isle	29.00
Dune II	53.00
Franko	37.00
Ishar III	44.00
Liga Polska Manager '96	37.00
Megadomani	28.00
Michael Jordan II	24.00
Polonia	53.00
Star Wars	28.00
Star Wars: The Force Unleashed	28.00
Speedway Manager '96	38.00
Swins	40.00
Tom & Ghost	28.00
Ultimate Soccer Manager	77.00
Worms	110.00

IBM PC-CD ROM

Abbie	38.00
Alien D. Lennor	138.00
American Civil War	100.00
A.D. 2044	115.00
A.T.F.	127.00
Assault Rigs	112.00
Battle of the Bulge	138.00
Battle of the Bulge: Waterloo	115.00
Big Red Racer	128.00
Chaos Overlord	122.00
Commander & Conquer - scenary disc	115.00
Crusader No Regrets	127.00
Cyber II	112.00
Cyberline II	112.00
Defcon 5	112.00
Defcon 5: The Final Battle	112.00
Deus	112.00
Duke Nukem 3D	112.00
Earth Siege 2	112.00
ESPN Extreme Games	112.00
Fire High	112.00
Grand Prix 2 Formula 1	112.00
Hiszpańska Włada	112.00
Hyper Strike II	112.00
Megadomani	112.00
Megadomani II	112.00
Mork & Minky	112.00
Nuke II	112.00
Olympic Soccer - ATLANTA '96	112.00
Olympic Games - ATLANTA '96	112.00
Quake	112.00
Return Fire	112.00
Rayman	112.00
Settlers II	112.00
Shelton	112.00
Shivers	112.00
Silent Hunter	112.00
Silent Thunder	112.00
Smurfs - pol. ver.	112.00
Space Wars	112.00
Star Wars	112.00
Star Wars II	112.00
Storm	112.00
Syndicate Wars	112.00
The 12	112.00
The Bear's War	112.00
Time Commando	112.00
Top Gun	112.00
Torpedo	112.00
Totally Accurate	112.00
Touche-Adventures of Dr. B. M. M. M. M.	112.00
Urban Runner	112.00
Zork Nemesis	112.00
Zork Nemesis II	112.00

AMIGA

Bat Kompania	38.00
Dune II	53.00
Earth Siege	38.00
Intercalation	38.00
Ishar III	44.00
Kill no Grounds AGA	47.00
Liga Polska Manager '96	37.00
Megadomani	28.00
Megadomani II	28.00
Mork & Minky	112.00
Nuke II	112.00
Olympic Soccer - ATLANTA '96	112.00
Olympic Games - ATLANTA '96	112.00
Quake	112.00
Return Fire	112.00
Rayman	112.00
Settlers II	112.00
Shelton	112.00
Shivers	112.00
Silent Hunter	112.00
Silent Thunder	112.00
Smurfs - pol. ver.	112.00
Space Wars	112.00
Star Wars	112.00
Star Wars II	112.00
Storm	112.00
Syndicate Wars	112.00
The 12	112.00
The Bear's War	112.00
Time Commando	112.00
Top Gun	112.00
Torpedo	112.00
Totally Accurate	112.00
Touche-Adventures of Dr. B. M. M. M.	112.00
Urban Runner	112.00
Zork Nemesis	112.00
Zork Nemesis II	112.00

Posiadamy w sprzedaży: SONY PlayStation SEGA Saturn w formie wyskowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wyskowej):

Sony Playstation	Sega Saturn
Adidas Power Soccer	Bug Clockwork Break
Alien D. Lennor	Clockwork Knight 2, 1P
Assault Rigs	Clockwork Knight 2, 1P
Battle of the Bulge	Daytona USA
Battle of the Bulge: Waterloo	Daytona USA
Big Red Racer	Daytona USA
Chaos Overlord	Daytona USA
Commander & Conquer	Daytona USA
Crusader No Regrets	Daytona USA
Cyber II	Daytona USA
Cyberline II	Daytona USA
Defcon 5	Daytona USA
Defcon 5: The Final Battle	Daytona USA
Deus	Daytona USA
Duke Nukem 3D	Daytona USA
Earth Siege 2	Daytona USA
ESPN Extreme Games	Daytona USA
Fire High	Daytona USA
Grand Prix 2 Formula 1	Daytona USA
Hiszpańska Włada	Daytona USA
Hyper Strike II	Daytona USA
Megadomani	Daytona USA
Megadomani II	Daytona USA
Mork & Minky	Daytona USA
Nuke II	Daytona USA
Olympic Soccer - ATLANTA '96	Daytona USA
Olympic Games - ATLANTA '96	Daytona USA
Quake	Daytona USA
Return Fire	Daytona USA
Rayman	Daytona USA
Settlers II	Daytona USA
Shelton	Daytona USA
Shivers	Daytona USA
Silent Hunter	Daytona USA
Silent Thunder	Daytona USA
Smurfs - pol. ver.	Daytona USA
Space Wars	Daytona USA
Star Wars	Daytona USA
Star Wars II	Daytona USA
Storm	Daytona USA
Syndicate Wars	Daytona USA
The 12	Daytona USA
The Bear's War	Daytona USA
Time Commando	Daytona USA
Top Gun	Daytona USA
Torpedo	Daytona USA
Totally Accurate	Daytona USA
Touche-Adventures of Dr. B. M. M. M.	Daytona USA
Urban Runner	Daytona USA
Zork Nemesis	Daytona USA
Zork Nemesis II	Daytona USA

Pełny katalog wysyłany po telefonie. Zestawienie gier, które zwracają uwagę na ich jakość, cenę, a także na ich dostępność. Pełny katalog wysyłany po telefonie. Zestawienie gier, które zwracają uwagę na ich jakość, cenę, a także na ich dostępność. Pełny katalog wysyłany po telefonie. Zestawienie gier, które zwracają uwagę na ich jakość, cenę, a także na ich dostępność.

SOME UNSTATION

ROAD RASH
SMELL SHOCK
SHOCKWAVE
ASSAULT
SLAMN JAM 98
SPACE HULK
STARBLADE ALPHA
STREET FIGHTER
STREET FIGHTER
ALPHA
STRIKER

SECRET SERVICE. 00-800 Warszawa 66

H.C. MULTISERWIS

ul. Okopowa 78 01-042 Warszawa
tel. (0-22) 38-60-01 do 04 w. 254

KOMPUTERY PC

Jesteśmy przedstawicielem firmy "UNIA", istniejącej na polskim rynku od 1986 roku. Komputery tej firmy posiadają dwuletnią gwarancję.

Przykładowe konfiguracje:

586 DX 133, 4 MB RAM, SVGA 512 kB, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14" LRLN						
HDD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
CENA	1445 zł.	1846 zł.	1848 zł.	1960 zł.	2019 zł.	2107 zł.
PENTIUM 100, 8 MB RAM, SVGA 1 MB PCI, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14" LRLN						
HDD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
CENA	1898 zł.	2298 zł.	2300 zł.	2415 zł.	2471 zł.	2559 zł.

DOPŁATY DO:

PENTIUM 120 - 55 zł.	PENTIUM 133 - 270 zł.
PENTIUM 150 - 524 zł.	PENTIUM 166 - 937 zł.

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatku VAT

W rozliczeniu przyjmujemy Wasze komputery PC

MODERNIZACJE

MONTUJEMY CD-ROM'y I KARTY DŹWIĘKOWE

WYKONUJEMY USŁUGI W ZAKRESIE WYMIANY POSZCZEGÓLNYCH PODZESPOŁÓW (PŁYT GŁÓWNYCH, PROCESORÓW, PAMIĘCI RAM, TWARDYCH DYSKÓW itp.)
SKUPUJEMY UŻYWANE ELEMENTY

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

KONSOLE

SONY PLAYSTATION 999,-
SEGA SATURN 999,-

SEGA SATURN + GNA 1198,-

Posiadamy ogromny wybór gier

masz grę, która Ci się znudziła - zadzwoń
rozwiążemy Twój problem

NOWOŚCI

RETURN FIRE

PSX

PSX

TEKKEN 2

ALIEN TRILOGY

SATURN

SATURN

NIGHTS

W rozliczeniu za konsole przyjmujemy AMIGI

AMIGI

NAJTANIEJ W POLSCE

AMIGA 1200 - 900 zł.
AMIGA 600 - 500 zł.



AMIGA 500 - 400 zł.
AMIGA CD-32 - 400 zł.

OD 1.12.1996 URUCHAMIAMY GIEŁDĘ OPROGRAMOWANIA DLA PSX I SATURNA W WARSZAWSKIEJ "STODOLE"
SPRZEDAJEMY NA RATY **U NAS KUPISZ NAJKORZYSTNIEJ** **SPRZEDAJEMY WYSŁĄKOWO**

Ceny z dnia 08.10.1996 r.

ENCYKLOPEDIA multimedialna PWN



**WKRÓTCE
W SPRZEDAŻY!**

KOMPUTEROWY

**SŁOWNIK
JĘZYKA
PÓLSKIEGO
PWN**

EDYCJA
1996

Dystrybucja:
Autoryzowany partner PWN
CD PROJEKT

00-026 Warszawa, ul. Marszałkowska 9/15
tel./fax (0-22) 25 07 43, 25 82 02, 25 71 51

WYDAWNICTWO
NAUKOWE
PWN

Trwa konkurs na wymyślenie jak powinna nazywać się osoba zajmująca się SaveGame'ami. Na razie prowadzą Szperacz i Pogrzebacz.

W związku z licznymi listami w stylu: „dlaczego wydrukowaliście poprawkę jakości ... zamiast mojej, moja jest dużo lepsza i na pewno wysłałem ją wcześniej...” informuję, że wszystkie poprawki są drukowane w kolejności nadejścia. Jeśli twoja poprawka nie ukazała się to znaczy, że nie spełnia któregoś punktu REGULAMINU! Najczęstsze powody odrzucenia to: niekompletność (brak nazwy pliku, offsetów, wartości do wpisania...) i powtórzenie (była już publikowana lub została nadesłana przez kogoś innego wcześniej niż twoja). Pragnę też uświadomić, iż termin „ilość” odnosi się do rzeczowników niepoliczalnych (np. kilogram maki), natomiast „liczba” – do policzalnych (np. pięć kilogramów).

Andrzej Buzow

B17 FLYING FORTRESS (PC)

Zmiany w pliku *.BSG.

Offset	Znaczenie
00h	Liczba zestrzelonych myśliwców
2Ah	Liczba misji rozpoczętych
2Ch	Liczba misji przerwanych
2Eh	Liczba misji zakończonych sukcesem
30h	Status bojownika
00h	Active
01h	Tour Completed
02h	Missing in Action
03h	Crashed
04h	Demobilised

Krzysztof Giniński, Poznań

JAGGED ALLIANCE (PC)

Grzebiemy w pliku GAME*.SAV.

Dane dotyczące bohaterów:

Offset	Bohater
1Ch	prawa ręka (przedmiot, który trzyma)
1Dh	określa przedmiot (ilość amunicji itp.)
1Eh	stan trzymanego przedmiotu (od 00h do 64h 0-100%)
1Fh	wyposażenie przedmiotu (np. tłumik)

Ponadto pod offsetami:

12Ch	Salary (stała pensja)
12Fh	aktualna pensja
18Ah	Imię
19Fh	Health
1A0h	HealthMax
1A7h	Agility
1A8h	Dexterity
1A9h	Wisdom
1AAh	Medical
1ABh	Explosives

40h	Detonator
41h	Canteen
42h	Sniper Scope
43h	Chunk Of Steel
44h	Strobe
45h	Wall Probe
46h	Camera
47h	Camouflage Kit
48h	Compound I7
49h	First Aid Kit
4Ah	Medical Kit

SAVEGAMER

20h	wpisz 63h
21h	stan przedmiotu (00h-64h)
28h	lewa ręka (patrz 1Ch)
29h	jak w 1Dh
2Ah	jak w 1Eh
2Bh	jak w 1Fh
2Ch	jak w 20h
2Dh	jak w 21h
34h	głowa (wpisujemy helmy 23h-26h)
40h	twarz (wpisujemy Sun Goggles-27h lub Gas Mask-28h)
4Ch	uszy (wpisujemy Radio-2Ah lub Extended Ear-2Bh)
58h	piersi (wpisujemy kamizelki 2Dh-30h)
64h	plecy (tu zakłada się Shield Vest-31h lub Pocket-Vest 32h-35h)
70h	pierwsza kieszeń (od góry)
7Ch	drugą kieszeń
88h	trzecią kieszeń
94h	czwartą kieszeń
A0h	piątą kieszeń

Przedmioty w kieszeniach są opisywane przez dwa pierwsze bajty, natomiast kolejno trzeci, czwarty i piąty bajt opisują tłumik lub celownik (patrz 1Fh-21h).

1ACh	Mechanical
1ADh	Marksmanship
1AEh	Level

Bohater 2 – Wszystkie podane offsety +200h (np.: głowa – 234h, imię 38Ah)

Bohater 3 – Wszystkie podane offsety +400h (np.: głowa – 434h, imię 58Ah)

Bohater 4 – Wszystkie podane offsety +600h (np.: głowa – 634h, imię 78Ah)

Kody przedmiotów:

00h	Nothing
01h	.38 Revolver
02h	Colt .45
03h	9mm Beretta
04h	.357 Magnum
05h	Modified .45
06h	Modified 9mm
07h	Modified .357
08h	.12g Shotgun
09h	.12g Rifle
0Ah	M14 Rifle
0Bh	M16 Rifle
0Ch	Mod. 12g Rifle
0Dh	Modified M14
0Eh	Modified M16
0Fh	Knife
10h	Combat Knife
11h	Mine
12h	Mine (Enemy)
13h	Haggard Mine
14h	Smoke Bomb
15h	Eagle Smokebomb
16h	Tear Gas
17h	Eagle Screamer
18h	Stun Grenade
19h	Eagle Silencer
1Ah	Mustard Gas
1Bh	Eagle Dog
1Ch	Grenade
1Dh	Molotov Cktl.
1Eh	Eagle Fearball
1Fh	Live Explosive
20h	Live Plastic
21h	Plastic Expl.
22h	Explosives
23h	Helmet
24h	Treated Helmet
25h	Kevlar Helmet
26h	Trt. Kev. Helm
27h	Sun Goggles
28h	Gas Mask
29h	UNUSED Face
2Ah	Radio
2Bh	Extended Ear
2Ch	UNUSED Radio
2Dh	Kevlar Vest
2Eh	Trt. Kev. Vest
2Fh	Spectra Shield
30h	Trt. Spectra
31h	Shielded Vest
32h	2-Pocket Vest
33h	3-Pocket Vest
34h	4-Pocket Vest
35h	5-Pocket Vest
36h	.38 Ammo(6)
37h	.45 Ammo(6)
38h	9mm Ammo(15)
39h	.357 Ammo(10)
3Ah	Revolver Ammo
3Bh	.12g Ammo(6)
3Ch	M14 Ammo(20)
3Dh	M16 Ammo(20)
3Eh	Rifle Ammo
3Fh	UNUSED Ammo

4Bh	Tool Kit
4Ch	Locksmith Kit
4Dh	Metal Detector
4Eh	Gas Detector
4Fh	Beer
50h	Mine Markers
52h	Flowers
53h	Plastic Bag
54h	Gas Can
55h	Glass Jar
56h	Cloth Wick
57h	Oil Can
58h	Key
59h	Padlock Key
5Ah	Note
5Bh	Note
5Ch	Silencer
5Dh	Bra
5Eh	Rock
5Fh	Antidote
5Ah	Sapling
5Bh-68h	Note
69h	Journal
6Ah	Money
6Bh-6Dh	UNUSED
6Eh	Paper
6Fh	Taped Paper
70h	Fish
71h	Crowbar
72h	Tombstone
73h	Clock Radio
74h	Micro-PurifierBlouse
75h	Ex-Sapling
76h	Ex-Journal
77h	Glass & Oil
78h	Glass & Gas
79h	Glass & Wick
7Ah	Glass Mixture
7Bh	Glass-Gas-Wick
7Ch	Glass-Oil-Wick
7Dh	Gas & Oil
7Eh	Gas & Wick
7Fh	Gas Mixture
80h	Lab Coat
81h	Combination

HIGH SEAS TRADER (PC)

Modyfikujemy plik GAME*.SAV.

Offset	Znaczenie
9730h	Kasa
9884h	Sailcloth (płótno)
9846h	Planks (deski)
984Bh	Smallarms (broń ręczna)
Offset:	
986Fh	Meat
9873h	Fruits
9877h	Water
987Bh	Rum
Ammunitions:	
98ABh	Round
98AFh	Chain
98B3h	Grape
Zaloga:	
9809h	Apprentices (najsłabsi)
9811h	Sailors
980Dh	Soldiers (najlepsi)

Jeśli trzymasz kasę w banku, bank pobiera opłatę za przetrzymanie. Wtedy najkorzystniejsze jest dla ciebie jak najniższe oprocentowanie. Ilość pieniędzy i stopa procentowa są zapisane w poszczególnych offsetach:

Super komputer PC

CENA: 4468 + 22% VAT = **5451 zł**

zestaw zawiera:

- Procesor **Pentium 133 MHz** firmy INTEL
- 32 MB** pamięci RAM
- Dysk twardy f-my SEAGATE o dużej pojemności **2140 MB** (ponad 2GB)
- Monitor kolorowy **15"** CTX 1565D Plug&Play, cyfrowy, płamka 0,28, inwarowa maska, antystatyczny, z warstwą przeciwbłaskową, 50-120 Hz, VESA DPMS – spełniający wszystkie światowe normy: CE Mark, MPRII, ISO 9241-3, Nordic i inne; Bezpieczny dla zdrowia i oczu, nie wymaga filtrów.
- CD-ROM **8xSPEED** (pracy 8 razy szybciej niż standard)
- Windows **95 PL** z DOS 7.0 PL pełna wersja na CD-ROM
- Plata główna **INTEL TRITON**, 82430FX (lub VX, HX), Green (zaawansowane zarządzanie energią), Flash BIOS Plug&Play, PCI/ISA, 200 MHz, 4xSIMM (+1xDIMM) do 128 MB RAM, 2xIDE PIO MODE 4, 5, 2FDD, 4HD, 2S, 1P EPP/ECP, 256 SRAM Pipeline
- Estetyczna obudowa **MINI TOWER LUX**
- Karta graficzna **SVGA S3 Trio 64 2 MB 1024x768, 65000 kolorów**
- Stacja dysków **3,5" 1,44 MB**
- Klawiatura **104 klawisze** (dodatkowe 3 dla sterowania Windows 95)
- Myszka standardowa – szeregowa przystosowana do pracy w DOS i Windows
- Karta dźwiękowa Plug&Play, 16 bitowa, stereofoniczna, kompatybilna (zgodna programowo) z Sound Blaster Pro, AdLib oraz Windows Sound System
- Mikrofon, głośniki – 2 szt. stereo

2 lata GWARANCJI

BEZPŁATNA dostawa na terenie całego kraju

Inne wymagania proszę uzgodnić telefonicznie

Zamówienia telefoniczne

i informacja: **014 26 00 89**,

faksowe: **014 22 38 59**

oraz pocztą na adres:

lub osobiście w biurze handlowym, lp:

P.W. KARAT

ul. Krakowska 2, lp

33-100 Tarnów

Bank	Kwota	Stopa procentowa
Holland	A09h-A0Ch	offset A0Dh
England	A0Eh-A11h	A12h
Spain	A13h-A16h	A17h
France	A18h-A1Bh	A1Ch
Portugal	A1Dh-A21h	A22h

Sir Gawcio, Białobrzegi

SENSIBLE WORLD OF SOCCER (PC)

Zmian dokonujemy w pliku
* CAR. Pod offset 54748d (D5DCh)
wpisujemy 00E1F505h. Daje to na
maxa pieniędzy (200.000.000 DM).

Wojtas, Gdańsk

WITCHAVEN 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku
SVGN*.DAT. W offsety cech, cza-
rów, flaszek i wytrzymałości bro-
ni maksymalnie można wpisać
FFFFFFF7Fh, natomiast w offsety
broni, kluczy i ekstra należy wkle-
pać 01h.

Offset Znaczenie

Cechy:
1A1h doświadczenie
1A5h energia
1A9h zbroja
1ADh tarcza

Bronie:
41h fists
45h dagger
49h morning star
4Dh short sword
51h broad sword
55h battle axe
59h bow
5Ch throwing axe
61h 2-handed sword
65h halberd

Wytrzymałość broni:
91h fists
95h dagger
99h morning star
9Dh short sword
A1h broad sword
A5h battle axe
A9h bow
ADh throwing axe
B1h 2-handed sword
B5h halberd

Czary:
E1h scare
E5h night vision
E9h freeze
EDh magic arrows
F1h open doors
F5h fly
F9h fire ball
FDh nuke!

Klucze:
139h złoty
13Dh czarny
141h brązowy
145h srebrny

Flaszki:
189h health (blue)
18Dh strength (green)
191h cure poison (orange)
195h resist fire (red)
199h invisibility (brown)

Ekstra:
11Dh adamantine ring
121h pentagram

Bez ADAMANTINE RING
i PENTAGRAM nie jest możliwe
przejście do nowego poziomu, do-
konywanego w miejscu podobnym
do samego „pentagramu”.

Arkadiusz Wykrota, Opole

MANIC KARTS (PC)

SG zapisywane są w katalogu
CAKART pod nazwą MA-
NIC*.SAV. Zaczynamy od offsetu
0A7Eh a kończymy na 0A81h wpi-
sując kolejno FFh FFh FFh 70h. Te-
raz możemy „rzucić forsa”.

UziYapa

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat



Skrytka Poczтовая 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę,
gdyż jest ona wliczona w cenę programu
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5 dni
od złożenia zamówienia.
- Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją,
oto fragment naszej oferty:

Megapak 6	145,-
Striker '96	110,-
Secret Service CD'40	19,-
Z	121,-
Megarace 2	121,-
Albion	128,-

Już wkrótce po najniższej cenie w kraju:

Pandora Directive

SONY PLAYSTATION:

Tekken 2	215,-
Formuła 1	205,-
Criticom	175,-
Resident Evil	199,-

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych
przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 397 w Telegazecie

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.
To nic nie kosztuje!

cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

SZANOWNY KLIENCIE !

Od dzisiaj postanowiliśmy zmienić nieco formę reklamy, będziemy starali się oprócz podawania wybranych tytułów i cen, także zamieszczać informacje o przygotowywanych przez MIRAGE nowych programach. A szykuje się wiele super nowości, najważniejsza to, że będziemy starali się prawie wszystkie nowe programy wydawać w polskich wersjach językowych (oczywiście jeżeli jest to uzasadnione), korzystając z usług profesjonalistów, jak zawodowi aktorzy, czy montażyści. Przypominamy jednocześnie, że jako jedyni w kraju posiadamy w naszym sklepie firmowym (Warszawa, Gen. Abrahama 4) pełną ofertę dostępnych w Polsce programów na wszystkie możliwe platformy sprzętowe, dotyczy to także sprzedaży wysyłkowej. Serdecznie zapraszamy !

PRZECZYTAJ I UWAGNIE

MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE

03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4

tel. 671 7777, fax 671 7622

e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

Zapraszamy od 9⁰⁰ do 18⁰⁰

od poniedziałku do piątku

PC CD ROM

AIM NETWORKS	ekonomiczna, hit	115.00
ABSOLUTE ZERO	strzelanina	115.00
ACTUAL SOCCER	piłka nożna	115.00
AD 2044	przeglądowa, Wiersz, 2CD, PL	115.00
AD 540 LONGVIEW	symulator helikopt.	140.00
ALONE IN THE DARK	przeglądowa	45.00
ALONE IN THE DARK 2	przeglądowa	75.00
ALONE IN THE DARK 3	przeglądowa	95.00
ALONE TRILOGY	zestaw 3 cz. Alone	170.00
	role playing	190.00
ASTERIX	planszowa-przeglądowa	130.00
A-TRAIN	ekonomiczna	45.00
	przegląd-zręcz. 3D	140.00
	walki 3D	180.00
BIG RED RACING	wyścigi, 3D	130.00
BURIED IN TIME	3CD, przeglądowa	120.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	120.00
	strategia, rpg	120.00
CHRONOMASTER	przeglądowa	130.00
CIVILIZATION 2	strategia	175.00
COMMAND & CONQUER	gratęlogi	130.00
CYBERMAGE	strzelanina 3D	115.00
DESTRUCTION DERBY	wyścigi	130.00
	rpg w 3D po polsku	130.00
ENCORE	3 gry, przegląda, symulacja	160.00
EUROFIGHTER 2000	symulacja	70.00
FADE TO BLACK	przeglądowa	85.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przeglądowa	45.00
FLY AND DRIVE	4 super gry	150.00
FOOTBALL LTD	manager, piłkarski	130.00
G. TIGULA G. AND F. W. 1	wyścigi	130.00
FULL THROTTLE	przeglądowa, zręcz.	130.00
HEIMDALL 2	przeglądowa 3D	140.00
HEROES OF NIGHT & MAGIC	strategia	140.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	sport	85.00
ISHAR TRILOGY	3 czesł super rpg	120.00
JOHNNY BAZOOKATORNE	zręcznościowa	130.00
KOSHAN CONSPIRACY	przeglądowa	130.00
LEON	zestaw 3 hwerł	120.00
MAGIC CARPET 2	nowa wersja	130.00
MARCO POLO	strategia, przegląda	130.00
	2 niezwykłe wyścigi, 2CD	130.00
	człowiek w akcji, 3D	160.00
MORTAL KOMBAT 2	najbardziej krwawy	85.00
NOVY TEENAGENT	piłkarska przeglądowa	90.00
NUKE IT	misja Duke Nukem 3D	130.00
OFFENSIVE	strategiczna, 4 Wierca	140.00
	sportowa Atlanta 96	140.00
PRISONER OF ICE	przeglądowa, hit	115.00
	superhit, strzelanina 3D	160.00
RIDDLE OF MASTER LU	przeglądowa	140.00
SCOTTISH OPEN	wirtualny golf	135.00
SEA LEGENDS	przeł. handel, strategia	140.00
SETTLERS 2	strategia	135.00
SHELLSHOCK	walki z czołgami	140.00
SILENT HUNTER	symulator podwodny	150.00
SILENT STEEL	4CD, przeglądowa	160.00
SIM ANT-FARM-EARTHROT	hazard po polsku	45.00
SMOCCO 14-14-14	przegląd. po polsku	85.00
SPACE HULK II	zręcz. rpg Wł: 95	130.00
TEMPST 2000	super strzelanina	60.00
TERMINAL VELOCITY	strzelanina 3D	35.00
TEX	symulator lotniczy, super cena!	110.00
THE DIG	rysunekowa, przeglądowa	130.00
THUNDERHAWK 2	strzelanina, symulacja	140.00
	przegląd-zręcz.	130.00
TIME GATE - KNIGHT CHASE	przegląd	130.00
TOP GUN	symulacja	140.00
	strategia, zręcznościowa	130.00
	przegląd muskietierów, polska	110.00
UNIVERSE	przeglądowa	140.00
URBAN RUNNER	przeglądowa, film	140.00
WARCRAFT	rpg, strzelanina	75.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC	misja	75.00
WETLANDS	super strzelanina	130.00
WITCHAVEN	dark fantasy	130.00
	3D, akcja	130.00
WORLD RALLY FEVER	wyścigi, manager	120.00
	rozwykła strategia	140.00
WORMS REINFORCEMENTS	dwa dyski	60.00
	super strategia, strzelanina	130.00

PC 3.5"

7 DIN 7 NOCY	przeglądowa, polska	85.00
BRIDGE CHALLENGER	karciana	95.00
CHAZZ CARIS 2	wyścigi	17.00
	superstrategiczna	50.00
EPIC	symulator kosmiczny	25.00
F-20 RETALIATOR	symulator	35.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przeglądowa	70.00
FOOTBALL GLORY	piłka nożna	45.00
FRANKO	nawalanka, hit z Amigą	35.00
	strategiczna, poleka	35.00
HEIMDALL 2	przeglądowa 3D	40.00
INFERNO	symulacja kosmiczna	35.00
ISHAR 2	role playing	40.00
ISHAR 3	role playing	40.00
LAMBORGHINI	wyścigi 1/2 gazu	35.00
	najbardziej krwawy	17.00
ORTOGRAFIA PRO	edukacyjny	30.00
RAMON'S SPILL	przeglądowa	50.00
ROBINSON'S REQUIEM	role playing	35.00
SABRE TEAM	strategia, konwojowa	25.00
SCOTTISH OPEN	wirtualny golf	35.00
STORM MASTER	strategiczna	25.00
	przeglądowa, Wł: 1 Wins	35.00
TEX	super symulator lotniczy	20.00
THE GAMER	olimpiada	30.00
UNIVERSE	przeglądowa	30.00
	strategiczna	30.00

AMIGA

AMERICAN POKER	karciana 18 lat	9.00
BANISHEE	A1200 strzelanina	35.00
BRUTAL FOOTBALL	sportowa	85.00
BURNITIME	strategiczna	25.00
CRAZY CARS 2	wyścigi	20.00
CYBERFORCE	przeglądowa	30.00
DAN WILDER	przeglądowa 3D	30.00
DOWN	walki barbarzyńców	35.00
DRAGONSTONE	przeglądowa, rpg	50.00
EPIC	symulator kosmiczny	25.00
F-20 RETALIATOR	symulator	35.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przeglądowa	80.00
FOOTBALL GLORY	piłka nożna	45.00
FRANKO	biatyka	35.00
GATE 2 FREEDOM	przeglądowa	25.00
HEIMDALL 2	przeglądowa 3D	35.00
	przegląd-zręcz. 3D	35.00
ISHAR 2	role playing	35.00
ISHAR 3	role playing	40.00
JAGUAR XJ220	wyścigi	20.00
JAMES POND 3	A1200, platformowa	10.00
JURASSKI SEN	platformowa	35.00
LAMBORGHINI	wyścigi 1/2 gazu	40.00
LAST SOLDIER	platformowa	20.00
MAGICZNA KSIEGA	przeglądowa	20.00
	manager, 4 dyski	35.00
PECHOWY PREZENT	przeglądowa	20.00
PINBALL HAZARD	flipper, 4 dyski	25.00
POLE WALKI	strategiczna	20.00
POLTERGEIST	moneta "przeglądowa	20.00
PROFEY BATTLEFIELD	strzel. 3D	20.00
ROBINSON'S REQUIEM	role playing	45.00
ROCKSTAR	manager zespołu muzycz.	35.00
SABRE TEAM	strategiczna	40.00
SHADOW FIGHTER	nawalanka	35.00
SHAG FU	nawalanka z Shaq O'Nealem	45.00
SKELETON KREW	A1200, strzelanina	35.00
SPEEDWAY MANAGER 2	manager	20.00
STARBLADE	przeglądowa	25.00
STORM MASTER	strategiczna	35.00
STREET HASSLE	nawalanka	35.00
TAKWONDO MASTER	biatyka, A1200	20.00
THE GAMER	olimpiada	35.00
TRAPS/TREASURES	platformowa	25.00
UNIVERSE	przeglądowa	20.00
VITAL LIGHT	zręcznościowa	25.00
WILD CUP SOCCER	sportowa	15.00
WIZARD	platformowa	80.00
WOLFGHILD	platformowa	80.00
	strategiczna	80.00

SONY PSX

DODATKOWY KONTROLER		995.00
- w ofercie także inne akcesoria		115.00
ALONE IN THE DARK	przeglądowa strzelanina 3D	195.00
BUST A MOVE 2	logiczna-zręcz.	180.00
DESTRUCTION DERBY	wyścigi	175.00
ESPN EXTREME GAMES	sportowa	165.00
FIRESTORM	symulator helikoptera	160.00
JOHNNY BAZOOKATORNE	platformowa	165.00
JUMPING FLASH	platformowa	165.00
KRAZY NAN	biatyka	165.00
LOADED	super strzelanina	180.00
LONG SOLDIER	przeglądowa-zręcz.	195.00
MORTAL KOMBAT 3	walki karate	195.00
NBA LIVE'96	koszykówka 3D Atlanta 96	160.00
	super piłka nożna	160.00
PRIMAL RAGE	walki dziczożarow	185.00
RIDGE RACER	horror, przeglądowa	185.00
SHELLSHOCK	symulator czołgu	160.00
STRIKER '98	piłka nożna	160.00
TOTAL NEA '98	koszykówka	195.00
WIPEOUT	super szybkie sterowanie	185.00

SEGA SATURN

DODATKOWY KONTROLER	995.00
- w ofercie także inne akcesoria	1175.00
ALONE TRILOGY przeglad-zreczn.	210.00
CLOCKWORK KNIGHT 2 platformowa	165.00
DESTRUCTION DERBY wyścigi	210.00
GUN GRIFFON symulator robota	210.00
LOADED super strzelanina 1/2 osoby	210.00
MAN OF STEEL przegladowa	230.00
SHELLSHOCK czolgi, strzelanina	230.00
SHINOBIX walki ninja	195.00
TRUE PINBALL flipper 3D	210.00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 walki	210.00
VIRTUA FIGHTER 1 & 2 biatyka, 2CD	325.00
VIRTUA RACING super biatyka 3D	130.00

GAME BOY

ADVENTURES OF LLOD	przeglądowa	60.00
ALLADYN	platformowa, Disney	120.00
ALLSTAR	zręcznościowa	130.00
ASTEROX & OBELIX	platformowa	95.00
DONKEY KONG LAND	zręcznościowa	120.00
DOUBLE DRAGON	biatyka	120.00
JUNGLE BOOK	przeglądowa	130.00
LION KING	platformowa, Disney	100.00
MICKY DANGEROUS	zręcznościowa	125.00
SUPER MARIO LAND 2	platformowa	55.00
TENNIS	sportowa symulacja	60.00

JAGUAR

ATARI CARS	wyścigi gokartów	155.00
BATTLEMORPH - CD	strzelanina	195.00
FEVER PITCH SOCCER	piłka nożna	175.00
HIGHLANDER - CD	zręcz-przegl.	195.00
MIDDLE COMMAND 3D	strzelanina	195.00
MYST - CD	przeglądowa, hit	165.00
NBA JAM T.E.	super koszykówka	195.00
POWER DRIVE RALLY	auto wyścigi	180.00
WIPAC	wyścigi czołgów	195.00

MIRAGE NEWS



SMURF

Super produkcja z nieskazitelnymi stworzonymi w roli głównej, całkowicie polska, profesjonalna wersja z aktorami znanymi z dobranocki. Gra przebiega w nieskazitelnym domu gdzie jest komputer i dziecko. Wielka promocja z nagrodami.



DEUS

Najmłodsze dziecko SILMARILS całkowicie po polsku, profesjonalni aktorzy, super scenariusz, świetna muzyka, rewolucyjne rozwiązania graficzne w grze, która zawiera elementy kilku gatunków, gry przegodowej, role playing czy gry zręcznościowej. Polecamy!



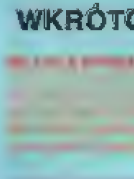
TOUCHÉ

Kiedyś z nas chciał kogoś zabić... się w kramie bajek, więc mamy obowiązek przetranszować w bajce... jednak zachowując się w bajce... niebezpiecznym. Tępy widok i cichy w grze przegodowej, po polsku, nie tylko dla dzieci, tylko dla dorosłych.



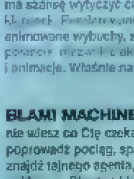
WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

Wkrótce w sprzedaży... ma szansę wyżyć całkiem nowy... animowane wybuchy, super realistyczne... i animacje. Właśnie na to czekaliśmy!



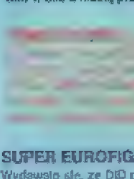
GUTSN GUTTERS

ma szansę wyżyć całkiem nowy... animowane wybuchy, super realistyczne... i animacje. Właśnie na to czekaliśmy!



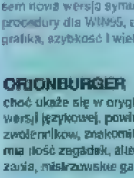
BLAMI MACHINEHEAD

ma szansę wyżyć całkiem nowy... animowane wybuchy, super realistyczne... i animacje. Właśnie na to czekaliśmy!



SUPER EUROFIGHTER 2000

Wydawca się, że D1D po wydaniu EF2000 nie może już niczym zaskoczyć, tym czasem nowa wersja symulatora to nie tylko procedury dla Wł: 95, ale także lepsza grafika, szybkość i wiele innych dodatków.



ORIONBURGER

choć ukazuje się w oryginalnej, angielskiej wersji językowej, powinna znaleźć wielu zwolenników, znakomita grafika, otrzymała trochę zagadek, alternatywne rozwiązania, niesławne gagi i dowcipy. YES!

PROMOCJA ! SHELLSHOCK

Wszystkie tytuły z serii Shellshock... w sprzedaży... do końca roku lub wyczerpania... do naszego sklepu gdzie... w sprzedaży... w sprzedaży...



Gry w sieci to jest to! Wie to każdy kto spróbował. Trudno jednak znaleźć przeciwnika z modem lub dwoma komputerami w domu. Idealnym rozwiązaniem jest Internet, gdzie pograć można z zupełnie obcymi ludźmi, z którymi łączy nas jedno – obłądna chęć gry.

Podstawą gier na Internecie (pomijając opisane już MUD'y) była oczywiście poczta elektroniczna (e-mail). Poczynając od nudnych szachów a kończąc na rozmaitych grach planszowych, wszystko to można było obsługiwać pocztą. Fanatycy planszówek oddali pole fanom bardziej atrakcyjnych, szybkich, krwistych, trójwymiarowych rzeźni (chyba wiadomo

o czym mowa?). Pa-
lącą

**WSZYSTKIE
NASS.
CZYTAJĄ!**



kownikom zupełnie inne możliwości. Umożliwia granie w niektóre gry poprzez Internet. W zasadzie każda gra, która posiada opcję gry w sieci (NETWORK PLAY) powinna z nim współpracować – np. DESCENT, DUKE NUKEM 3D, DOOM, COMMAND & CONQUER, SCREAMER, VIRTUAL POOL, WARCRAFT... Dzięki KALI można znaleźć przeciwnika do szybkiej partii DOOMA praktycznie przez całą dobę, siedem dni w tygodniu i to na całym świecie!

Niestety do skorzystania z tej możliwości musisz mieć w miarę dobry komputer. Co prawda samo KALI działa już na zwykłym 286 ale pamiętaj, że oprócz niego musisz jeszcze uruchomić zwykłe dość wymagającą grę. Z tego względu absolutnie minimalna

konfiguracja to 486/66 z 8 MB RAM i MS-DOS 6.0 lub nowszy. Szczególnie wysokie wymagania stawiane są modemowi. Aby korzystać z KALI bez problemów powinieneś mieć modem 28.800 (a w polskich warunkach DOBRY 28.800) lub szybszy. Modem 14.400 w zasadzie umożli-

wia na naprawdę duże zapotrzebowanie graczy, wkrótce powstanie zapewne cała rzesza konkurentów. Już teraz można usłyszeć m.in. o programie KAHN (sprawdź <http://www.teleport.com/~nbright>), realizującym te same funkcje co KALI za nieco mniejszą opłatą (15\$).

Aloha! Internet!

wia grę ale z bardzo, bardzo wąskim marginesem przepustowości. Tego rodzaju modem szybko zacznie zwalniać grę i to nie tylko tobie ale i innym, z tego względu inni gracze mogą nie chcieć z tobą grać. Oczywiście aby móc się podłączyć trzeba posiadać konto internetowe i to konto pełne, obsługujące PPP (samo konto pocztowe nie starczy).

Aby znaleźć partnerów do gry, należy połączyć się z serwerem KALI, np. z KALI CENTRAL – 204.96.20.10, gdzie zwykle kłębi się około setki graczy, niezależnie od pory dnia.

Kali jest programem shareware, który w wersji niezarejestrowanej umożliwia grę przez 15 minut. Rejestracja kosztuje 20 dolarów USA.

Ponieważ tego typu program jest odpowie-

Pomysłów na granie przez Internet jest oczywiście więcej. Na przykład miłośnicy DOOM'a (a także takich tytułów jak HEXEN czy HERETIC) mogą korzystać z darmowego programu IFRAG. Niestety, by oszczędzić pieniądze trzeba się trochę więcej pomęczyć – dobra instrukcja korzystania z IFRAG znajduje się np. na <http://dirac.bcm.tmc.edu/ifrag20.html>.

Witia Q.



Gawędy bez fai

Powszechnie sądzi się, że Japończycy nie są znani z innowacji. O takim na przykład koncernie Matsushita (m.in. Technics, Pioneer) mówi się, iż chyba nigdy nie wypuścił własnego wynalazku, a tylko ulepszone wersje amerykańskiej i europejskiej myśli technicznej.

Czas obalić ten mit, a najłatwiej tego dokonać pokazując dokonania skośnookich koleżków w dziedzinie gier komputerowych. Powracając z targów BCTS w Londynie nie mogłem się bowiem oprzeć myśli, że skoro gry z Dalekiego Wschodu zaczynają okupować pierwsze miejsca na listach przebojów w Stanach, to pewnie i w Europie niedługo staniemy się świadkami inwazji. A może już się staliśmy?... W końcu najbardziej obleganymi grami w sieci sklepów VIRGIN były SUPER MARIO 64 i PILOTWINGS 64 na Nintendo 64 i NIGHTS na SEGA Saturn, zaś

największe emocje na samym ECTS wzbudzała maszyna z wielkim napisem VIRTUA FIGHTER 3. Nie muszę chyba dodawać, gdzie powstały te cudenka...

Tymczasem wieści z naszego kręgu cywilizacyjnego – o ile w ogóle można używać takiego terminu w czasach „globalnej wiosny” (nawiasem rzecz biorąc genialny termin, globalizm zapewnił nam więcej nawozu niż efektów) – nie są najlepsze. Na przykład prawie-żelazna firma LUCASARTS ogłosiła, że właśnie zabiera się do robienia MONKEY ISLAND 3 i REBELLION. Pierwsza z tych gier, zatytułowana jak na razie CURSE OF MONKEY ISLAND, to kolejny odcinek w najbardziej kochanej serii gier przygodowych o tarapatkach Guybrusha Threepwooda i jego śmiertelnego (choć występującego w postaci ducha) wroga Le Chucka. REBELLION zaś to gra

strategiczna rozgrywana w modnym ostatnio „czasie rzeczywistym”, a więc utrzymana w stylu C&C, a dziejąca się w świecie „Gwiezdnych Wojen”.

Hmmm... A co takiego zlego w tych dwóch tytułach (oprócz tego, że twórca pierwszych MONKEY-ów, Ron Gilbert, nie ma najmniejszego wpływu na część trzecią)? Ano to, że są to pomysły wtórne. Legenda firmy, która wymyśliła system SCUMM (point'n'click) i IMUSE (muzyka dostrajająca się do akcji) i znana jest z wielu kamieni milowych gier, ściiera się z każdym miesiącem z każdym nowym produktem. DARK FORCES? Klon DOOM. AFTERLIFE? Klon SIMCITY. THE DIG? Przestarzała technologia i nudny scenariusz. JEDI KNIGHTS? Klon QUAKE...

Japończycy wymyślili analogowy pad, dzięki czemu Mario obra-
ca się o dowolny z 360 stopni i bie-

ga z szybkością zależną od siły przycięcia joysticka. Japończycy wymyślili bijatykę w trójwymiarze. Japończycy robią gry RPG o jakich zachodnim developerom może się tylko marzyć. Manga nadeszła z Japonii... Do kata, nawet 99% konsol pochodzi z Kraju Kwitnącej Wiśni.

Nie płacz, nie ciesz się. Informuję.

Adrian Chmielarz

P.S. Wracając na chwilę do MONKEY ISLAND, oto najświeższe plotki z frontu. Napisałem list do jednego z pracowników HUMONGOUS ENTERTAINMENT, firmy jaką założył Ron Gilbert po odejściu z LUCASARTS z prowokacyjnym zapytaniem, czy to prawda, że Ron żądał zbyt dużych pieniędzy za napisanie scenariusza. Odpowiedź była dowcipna: „Być może byłaby to prawda, gdyby Ron w ogóle dostał jakikolwiek telefon od LUCASARTS... Tymczasem nikt się do nas nie odezwał. A szkoda, bo Ron był bardzo zainteresowany stworzeniem sequela.” Wypowiedź kończyło bardzo smutne zdanie: „I guess we will never know the true fate of Guybrush...”. Chlip.

AMIGA	14,99	Doc Croc's Adv. A500	17,00	U. Kajak i Kokosz	39,90	U. Project X	30,50	U. Titanic Sinky...	17,00	U. Nivapam	48,90
3D Mac	0,76	Donan-Giecheyi Ardan	30,00	U. KiroGaz	15,80	U. Qwak	30,50	U. Tornado 500/600/1200	48,80	U. Novapant IV	48,90
Acci Ball	12,40	Dracula	18,90	U. Killing Grounds A1200/A400	89,00	U. Raid przez Polske	30,00	U. Total Carnage A1200	21,90	U. Opa	15,90
Acorn Fighter	0,76	Dragonair	39,00	U. King's Quest	30,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Ogratofia	12,00
Advent Ocean	25,00	Dracemak A500	49,90	U. King's Table	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead bazy moze	27,00
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 2.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A1200	29,50	Dracemak A1200	49,90	U. King's Quest	24,50	U. Ryk Ch. Accor. v.00.1200	42,90	U. Trills A1200	25,00	U. Plead 3.0	28,90
Albated Smerco A500	29,50	Drac									

dzic i uruchomić ponownie Windows. Teraz wszystko działa jak należy.

TERMINATOR 2

Game Boy, Manga Man
W pierwszym etapie 1 planszy w ruinach domów jest życie. W drugim etapie 1 planszy w pierwszej i ostatniej skrzynce jest życie. W tym etapie strzelaj tylko do gości idących z lewej strony, ci z prawej to ludzie. W trzecim etapie 1 planszy w murach u dołu ekranu są bomby i życie. W pierwszym etapie 2 planszy musisz rozwalić wszystkie pólki z książkami, komputery i oczywiście roboty. Nie strzelaj w wyższych gości, to ludzie, gdy strzelisz w niego, powie HEY! i stanie na chwilę, ale kolejny etap będzie trudniejszy. W drugim etapie 2 planszy musisz zamrozić gościa strzelając w ciężarówkę z ciekłym azotem.

THUNDERSCAPE

PC, MiG Ty Wah? 71
Kilka porad:
- World of Aden pełen jest zamkniętych drzwi i skrzyń, do których brak kluczy, więc w drużynie bardzo przydaje się złodziej z umiejętnością otwierania zamków.
- Jeśli ukradniesz coś w sklepie i zostaniesz złapany, to więcej nie wpuszczą cię do tegoż sklepu - możesz odciąć się od jedyne go źródła dochodów.
- Zanim zaczniesz walkę - z daleka ostrzeliwuj wrogów z łuków, kusz, obrzuć go czarami etc. - czasem to jedyna szansa na wygraną.

WARCRAFT 2

PC, dr John & Mok
Gdy naciśniesz ENTER, w dolnej części ekranu pojawi się napis MESSAGE. Należy wtedy wpisać: VALDEZ - 50001 oleju, HATCHET - szybkie ścinanie drzewa, NOGLUB - nie działają na twoje oddziały palupki (RUNY) wroga. Gdy użyjesz któregoś z tych CHEAT'ów, po zakończeniu poziomu uzyskasz rangę Cheater'a. Aby tego uniknąć, gdy uzyskasz przewagę nad komputerem, zapisz stan gry, a następnie ją załaduj.

PC, Tomasz Knap
Kody: ITS A GOOD DAY TO DIE - nieśmiertelność, EVERY LITTLE THING SHE DOES - nie limitowana moc magiczna i wszystkie czary na full, DECK ME OUT - upgrade wszystkich typów broni, UNITE THE CLANS - wygranie poziomu, YOU PITIFUL WORM - przegranie poziomu, NETPROW - pokaz laserowych światel w tle, FASTDEMO - szybko wyświetla demo na ekranie tytułowym, MAKE IT SO - wszystkie budynki są bardzo szybko budowane.

WITCHAVEN

PC, Maciej Broniarski
Dwie różne rasy walczą ze sobą (Gobliny i leśne z górnymi). Trzeba tylko zaprowadzić jedno do drugich i zniknąć im z oczu. Przydatne jest też miażdżenie drzwiami. Ustaw przeciwnika pod nimi i naciśnij spację. Działa na wszystkie stwory. Metoda ta jest bardzo przydatna w walce z silnymi potworami jak Smoki czy Midiany.

WORMS

Amiga, P. Lewandowski i K. Kopec
Do tworzenia własnych plansz potrzebny jest program do rysowania (np. Deluxe Paint). Należy narysować planszę, najlepiej w rozdzielczości 400x500. Potem nagrać planszę na dysku z grą do katalogu TWOCUSTOM.

Wczytać grę, kliknąć na Records i na Next, do pojawienia się List Custom Level i Change Level Disk (dysk z naszą planszą musi być w stacji). Jeżeli się uda, używamy opcji Game Start. Gdy zaczyna się wrywać plansza, wskazywać prawy przycisk myszy. Powinien pojawić się napis „Landscape”, wtedy wpisujemy tytuł naszej planszy.

WORMS+

PC, The Fighter
Kody: 2. OISOEASY, 3. UNCHAINS, 4. BJORNPOP, 5. DODGEMAX, 6. STARTURN, 7. HEYGEOFF, 8. RIZDOGGY, 9. HIGHKICK, 10. LONGAGO, 11. HEYJOHN, 12. SATANICS, 13. NEARDEAD, 14. SCUMBAGZ, 15. GOODBYE, 16. TRUTHOUT, 17. 17THKIND, 18. GOGOGOGO, 19. PIGSPACE, 20. TRUMPTON, 21. PARANOID, 22. MIXTURES, 23. VERYMAD, 24. INSANTY, 25. GREATGIG.

UGH

Amiga, Ł. Molek & M. Szymor
Wszystkie kody: 1. FREISCHTIEL, 2. SELBSTLAUEFER, 3. HENNABREGL, 4. PEANNEHEISS, 5. SOICHGOMBASFP, 6. ZPFUNDHACKFLEISH, 7. DOGODDER-

DEID, 8. SPAMSPAMBEANSNAP, 9. SEMPRINI, 10. PROFIRGUMBY, 11. CONFESS, 12. MITTERMEIER, 13. DIESCHNICKIANGST, 14. INTERESTING PEOPLE, 15. INSURRANCESKETCH, 16. ITSHEARTS, 17. ARTHURHEADS, 18. HAROLDTHESHEEP, 19. PICASSONBICYCLE, 20. SPANISHINQUISITION, 21. LUIGIVERCOTTI, 22. JIMMYBUSSARD, 23. KENCLENAIRSYSTEM, 24. JOHANNGAMBOLPUTTY, 25. TRAINSPOTTING, 26. BICYCLEREPAIRMAN, 27. IRVINGSCALTZBERG, 28. TIJENBERG, 29. HOWTOFLINGANOTHER, 30. THECATSATONTHEMAT, 31. CONFUSEACATLTD, 32. DISTRACTABEE, 33. MITTELSCHMERTZ, 34. INSPECTORTIGER, 35. LOOKOFTWEYARD, 36. FISHYREQUISTTTE, 37. ARTHURFIGGGS, 38. CRUNCHYFROG, 39. SPRINGSPRUISE, 40. WALLYWIGGIN, 41. SIXTEENTONWEIGHT, 42. RASPBERRYKILLER, 43. SCOTTOFTHE SAHARA, 44. BISHOPOFEASTANGIA, 45. POLLYTHEEPPARKOF, 46. EWANMCTEAGLE, 47. ASCOTSMANONAHORSE, 48. KEITHMANIAC, 49. NOTGOODENOUGH, 50. STILLNOTGOODENOUGH, 51. NUDGENUDGE, 52. THEWOODPARTY, 53. THESENSIBLEPARTY, 54. ADOPTADAPTNIMPROVE, 55. HELLOSAILOR, 56. ARTHURTREE, 57. ABLOCKOFWOOD, 58. LIONTAMING, 59. RONOBVIOUS, 60. CHANNELJAMP, 61. TUNNELINGINTOJAVA, 62. MAURICEZATAPATIQUE, 63. KENBRIGGLES, 64. ALIBAYAN, 65. RENDOVE, 66. TIDDLES, 67. THENAKEDANT, 68. KENSHABBY, 69. ALBATROS, 70. THESUPPERWARS.

DOM SPRZELAZĄ WYŚYŁKOWEJ SAGITA

Duży wybór - do nauki i do zabawy 02-903 Warszawa

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

(imię i nazwisko) (dokładny adres - z kodem) (podpis rodzica)

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

PC 3.5"	ig	I International Athletics	2070	Sam's Soccer	3050	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin	970	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge & WIN	5000	U.S. Soccer Overlords	12100	Photo Gallery Cats	5900	Wipeout	11210
3D Pin Games	2500	I International Soccer	2070	Star Wars Master	4300	Thaps Revenge							

[illegible]

14.10.1996

KOMPUTERY



action

**Autoryzowane
punkty sprzedaży:**

PUŁAWY

ul. Piłsudskiego 41
tel./fax (081) 56-34 62

WARSZAWA

ul. Marszałkowska 77/79
tel./fax (022) 622-17-75



PENTIUM 100	...	3299 zł
PENTIUM 120	...	3405 zł
PENTIUM 133	...	3661 zł
PENTIUM 150	...	3952 zł
PENTIUM 166	...	4492 zł
PENTIUM 200	...	4920 zł

Ceny zawierają podatek VAT

STANDARD model 501

Procesor	Intel Pentium z Certyfikatem Autentyczności
Monitor	Daewoo Color LR NI 14"
Płyta Główna	SOYO SY-5VA2 Chipset i82430VX (Intel Triton)
Pamięć	8MB EDO RAM (Max 256MB)
Pamięć Cache	256 KB (max. 512KB) Pipelined Burst
Dysk Twardy	850 MB Enhanced IDE WD Caviar
Napęd FDD	3,5" 1.44 Panasonic
Karta Graficzna	PCI 64 BIT DIAMOND Graphics S3 Trio 64V+ 1MB EDO DRAM (2MB Max)
Kontroler HDD	PCI 32 BIT Enhanced IDE Bus Master
Obudowa	Mini Tower Lux
Klawiatura	BTC Enhanced Win'95
Mysz	Hi-resolution 300 dpi Serial Dexxa
Porty	2 HighSpeed Serial (16550 UART), 1 Enhanced Parallel (ECC/ECP)

Producent:
Biuro handlowe:

ACTION

00-215 Warszawa, ul. Sapieżyńska 8
tel./fax (0-22) 635-08-17
e-mail: action@ikp.atm.com.pl



SAILOR CHIBI USA

Spełniamy prośby przewijające się w wielu listach. Pisałszy już dokładnie na temat Czarodziejek z pierwszych dwóch serii w SS'31, SS'36 i SS'37. Nie chcielibyśmy zajmować miejsca na powtórki, bo przed nami nowa seria i nowe bohaterki, o których warto napisać coś więcej.

Chibi Usa (Sailor Chibi Moon) – nazywana również Małą Dama, na co dzień żyje w Kryształowym Tokio w XXX wieku. Jej prawdziwe imię to Usagi (tak jak Sailor Moon) ale z racji swego wieku nazywana jest Małą Usagi. Urodziny obchodzi 30 lipca, jej znak Zodia-

ku to Rak, a grupa krwi O. W serii R przybywa do naszych czasów aby zwrócić się o pomoc do legendarnych Czarodziejek. W serii S powraca znów, wysłana przez swoją matkę – Królową Selenity, aby trenować walkę z siłami zła jako nowa Czarodziejka Sailor Chibi Moon. Na co dzień chodzi do szkoły podstawowej Minako-ku Juuban. Jej ulubionym przedmiotem jest rysowanie, a najmniej lubianym nauka japońskiego. W anime jej seiyuu jest Kae Araki.

Czarodziejka z Neptuna (Sailor Neptune) – Michiru Kaiou to jedna z nowych tajemniczych Czarodziejek.

Uważa się za bardzo elegancką i wytworną. Michiru obchodzi swoje urodziny 6 marca, jej grupa krwi to O.



SAILOR NEPTUN

Chodzi do pierwszej klasy szkoły średniej Mugen Gakuen, gdzie najbardziej lubi lekcje muzyki. Jak sama mówi nie ma niczego czego by naprawdę nie lubiła. Najbardziej jednak lubi muzykę i bardzo dobrze gra na skrzypcach. Jej marzeniem jest zostać sławną i utalentowaną skrzypkaczką. Chętnie też maluje i pływa. Nic dziwnego gdyż jej atak związany jest właśnie z wodą. W anime jej seiyuu to Masako Katsuki.

Czarodziejka z Urana (Sailor Uranus) – na co dzień Haruka Tenou chodzi



**USAGI + REI
JAK ZWYKLE PODCZAS
KONSTRUKTYWNEJ DYSKUSJI**



SAILOR SATURN

z Michiru do tej samej szkoły. Urodziny obchodzi 27 stycznia, jej znak Zodiaku to Wodnik, a grupa krwi B. Zło-



SAILOR URANUS

purowy. W anime jej seiyuu to Yoko Minaguchi.

セーラー

NOWE CZARODZIEJKI

Czarodziejka z Plutona (Sailor Pluto) – to najbardziej tajemnicza ze wszystkich. Na początku nie było o niej wiadomo nic poza tym, że jest strażniczką Wrót Czasoprzestrzeni. Później w serii S dowiadujemy się, że nazywa się Setsuna Meiou. Czarodziejka z Plutona jest już dorosłą osobą, ale wspominając swoje młode lata pamięta, że w szkole jej ulubionym przedmiotem była fizyka, a najmniej lubianym muzyka. Obecnie uwielbia robić zakupy. Zna się na modzie oraz sama szyje. Marzy aby zostać projektantką mody. Nie cierpi karaluchów. W anime jej seiyuu to Chiyo Kawanishi.

Mr. Root



SAILOR PLUTON



SAILOR PLUTON + NEPTUN



NOWA ZŁA BABA

■ Yes, Yes, Yes, Sailor Moon SI POLSAT będzie kontynuował tę popularną serię co najmniej do końca przyszłego roku!

■ Ghost in The Shell zawita już wkrótce na Sony PlayStation. Nad grą pracują twórcy popularnej gry Jumping Flash, a nad całością ma czuwać autor mangi Masamune Shirow.

■ Firma PIONEER wydała system do gry karcianej z mangowymi postaciami pod nazwą „Ani-Mayhem”. Na kartach znajdują się postacie, miejsca i sytuacje z filmów „Tenchi Muyo”, „Ranma

1/2”, „El Hazard” i „Bubblegum Crisis”. Najprawdopodobniej system ten będzie dostępny niedługo w Polsce.

■ Fanów „X-Files” (Z archiwum X), na pewno zainteresuje wiadomość, że ich ulubiony serial został wydany w Japonii w formie mangi. Po sukcesie serii na rynku video (ponad 120.000 sprzedanych kasety w Japonii) wydawcy komiksów zdecydowali się na adaptację „X-Files” w formie rysunkowej. Niestety równolegle został wydany amerykański komiks z przygodami agentów Mulder & Scul-

ly, tak więc mangowy „X-Files” ukaże się tylko w Japonii.

■ Fani Jackie Chana powinni koniecznie zajrzeć na jego oficjalną stronę WWW i dowiedzieć się czegoś więcej na jego temat: <http://www.jackiechan.com>. Sam mistrz pracuje aktualnie nad nowym filmem razem z Człowiekiem Demolką Wesley Snipesem, w którym grają... kuzynów walczących z gangsterami w Nowojorskim China Town.

■ Rusza telewizyjny MANGA ROOM! Na gościnnych falach Polonii 1 w pro-

gramie ESCAPE będzie ukazywać się cotygodniowy materiał o filmach anime. Oglądacie w czwartki i niedziele!

■ Firma wysyłkowa PLANET MANGA informuje o jesiennej promocji. Bezpłatny katalog można otrzymać nadesyłając zaadresowaną kopertę ze znacznikiem pod adresem:

PLANET MANGA, skr. poczt. 74 00-954 Warszawa 84

tel. (0-22) 635-26-67 (dzwonić pon, śr, pt. 10:00 – 15:00) W sprzedaży są oryginalne kasety video po promocyjnych cenach.



„Witamy na Marsie! Uprzedzamy o wciąż niskim poziomie tlenu w atmosferze, rozruchach w centrum miasta oraz szalericach strzelających na marsjańskim kosmosie. Tego ostatniego nie musisz się zbytnio obawiać, o ile nie jesteś robotem z generacji Trzecich”.

■ ■ ■

Po obejrzeniu pierwszej kasety pomyślałem sobie „Nieźle. Całkiem fajnie się zapowiada”. Przy drugiej stwierdziłem: „Świetnie! Ciekawe co będzie dalej”. Trzecia wywołała u mnie okrzyk: „Superackie! Koniecznie muszę wiedzieć jak to się skończy!”. Po czwartej przez pewien czas nie mogłem dojść do siebie, a gdy w końcu ochłonąłem, zadałem sobie pytanie kiedy ostatnio widziałem dobry film science-fiction.

Oj, chyba dawno nie działo się na tym polu nic specjalnego, może poza GHOST IN THE SHELL, aż tu nagle pojawił się film wydawcy, po którym najmniej spodziewałbym się takiej produkcji.

Po takich hitach jak Tenchi Muyo czy Moldiver PIONEER zaaplikował wszystkim fanom s-f i cyberpunku porcję naprawdę dobrego anime. Nic dziwnego, gdyż przy produkcji ARMITAGE 3 pracowała grupa ludzi zaangażowana w kilka, obecnie już historycznych projektów, jak CYBER CITY OEDO 808, BASTARD!, GUNDAM 0083, ORGUSS 2, MOLDDIVER czy SOL BIANCA. Film jest również jednym z tych, w których twórcy położyli nacisk nie tylko na ciekawy scenariusz i wyraziste postacie, ale również na coś co A'guś nazwała kiedyś kompleksem szczegółu. Designerzy pomyśleli o wszystkim, począwszy od zaprojektowania wielopoziomowego marsjańskiego miasta przyszłości, poprzez samochody i broń (czyżby kompleks Kenichi Sonody?), wielkie roboty, kończąc na kilku odniesieniach do paru innych znanych produkcji.

A teraz – uhaahaha! W drugim odcinku pojawiają się wszystkie Czarodziejki z serii S jako roboty i do tego w negliżu. Sam spędziłem chyba z dziesięć minut analizując klatkę po klatce tę właśnie scenę.

Wróćmy jednak do akcji filmu. ARMITAGE

3 to opowieść z gatunku science fiction z elementami cyberpunkowego klimatu, podobnie jak BLADE RUNNER.

Jest rok 2179. Siedemdziesiąt lat wcześniej ludzkość rozpoczęła długi i mozolny proces terraformowania Marsa z czerwonej nieprzyjaznej planety w świat podobny do Ziemi. Miną jednak pokolenia zanim motto tego przedsięwzięcia – „Red to Blue” – stanie się rzeczywistością.

Na razie ludzie żyją w jednym dużym marsjańskim mieście Saint Lowell usytuowanym w wielkim kanionie zwanym Marsjański Rów. Jest to potężna wielopoziomowa metropolia, borykająca się z przeludnieniem, bezrobociem i przestępczością.

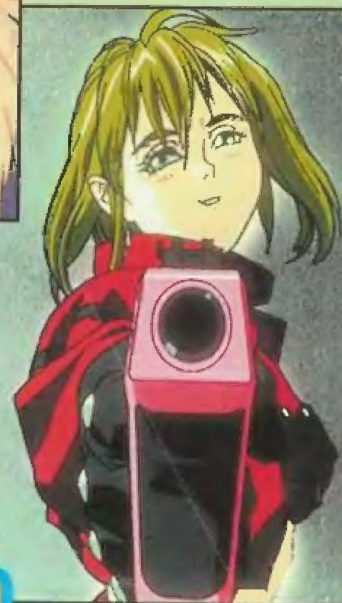
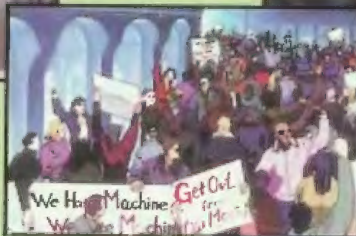
W tym jednym mieście mieszkają i pracują ludzie, zlokalizowany jest też marsjański przemysł. Przy budowie pierwszych kolonii na Marsie ludzkie pomo-g ały i służyły roboty. Wtedy jeszcze nie było podobne do swoich twórców, przypominały raczej skrzyżowanie koparki z buldożerem. W marsjańskim slangu określane mianem „Pierw-



Drodzy Rodzice i Opiekunowie! To jest film o ciężkiej pracy marsjańskiej policji, a nie jakaś tam rozbieranka. Poza tym grają w nim roboty.

szych". W miarę rozwoju gospodarki dwie władcze robociane korporacje:

o serii morderstw na marsjańskich kobietach. Do sprawy zostaje przydzielona oficer (czy raczej oficerka) Marsjańskiej Policji – Naomi Armitage



społeczeństwie kolonistów żeńskie wersje „Drugich” sprzedawały się niczym świeże bułeczki. Każdy mógł mieć kobietę swoich marzeń. Wystarczyło tylko przejść się do wyspecjalizowanego sklepu, aby wybrać sobie, z jakich podzespołów ma się składać nowa „dziewczyna”, której zachowanie i przeznaczenie można było zaprogramować. Zawsze w razie potrzeby można było nacisnąć przycisk aby ją wyłączyć i od-

(czyt. Amitaży) razem z oddelgowa- nym z Chicago na Marsa glina, Rossem Silibussem, starając się rozszyfrować tożsamość mordercy, co nie jest

w pierwszej części animacja jest bardziej statyczna, w następnych film nabiera szybkiej akcji, a sceny kolorytu. Oglądając film widz nie jest pewien, co się będzie działo za chwilę.

ARMITAGE 3 jest obecnie jednym z najlepiej sprzedawanych tytułów w Wielkiej Brytanii. Według notowania bestsellerów wrze-

śniowego pisma Manga Mania, druga część serii jest na drugim miejscu zaraz po GHOST IN THE SHELL. Pozostałe części znajdują się w pierwszej dziesiątce. Oprócz czteroczęściowego OAV na kasetach, w Japonii i USA dostępna jest na laserdyskach również wersja kinowa. Jest dłuższa o 10 minut od OAV. Przy produkcji wersji angielskojęzycznej „The Movie” głos Rossa Silibusy podłożony został przez znane go aktora D. Sutherlanda. Sayonara! Root-san

dać do sklepu – marzenie!

„Drudzy” sprawowali się również świetnie jako personel w urzędach, liniach lotniczych, w roli sekretarek czy asystentek. Przegrywając powoli z konkurencją korporacja Conception doszła do wniosku, że już czas na nowy model. Tymczasem ludzie na Marsie, a w szczególności kobiety, byli coraz bardziej oburzeni rolą jaką zaczęły odgrywać w ich życiu roboty. Ich miejsca pracy zaczęły być powoli zajmowane przez tańsze roboty, zaś kobiety były sfrustrowane, że ich mężowie i narzeczeni mogli je w każdej chwili porzucić dla „nowszego modelu”.

Tym zagmatwanym światem wstrząsa wiadomość

wcale takie trudne. Ów psychopata Rene D'andlaude za pośrednictwem publicznej telewizji retransmituje swój „występ” mordując znaną i popularną piosenkarkę country. Jego kampania telewizyjna odnosi pewnego rodzaju sukces. Ludzie dowiadują się, że zamordowana przez D'andlaude kobieta nie jest tak naprawdę człowiekiem, ale robotem istniejącej już generacji „Trzecich”, które niepostrzeżenie wśliznęły się w ich społeczność i na dodatek są

sem do robotów powoli zaczyna rozumieć Armitage i w końcu jej pomaga. Zauważa, że przedstawiciele generacji „Trzecich” są niejednokrotnie bardziej ludzcy od samych ludzi i to zaczyna zmieniać jego podejście do sprawy. W miarę trwania filmu pomiędzy Rossem i Armitage rodzi się uczucie, zaś zakończenie filmu jest zaskakujące.

■ ■ ■

To czteroczęściowe OAV wciągało mnie coraz bardziej w miarę oglądania. Przeważnie producenci OAV przeznaczają większość budżetu i starań na pierwszy odcinek, aby przykuć uwagę widzów, a następne części traktują już po macoszemu. W ARMITAGE 3 sprawa jest zgoła odmienna. Podczas gdy

nie do odróżnienia od zwykłych ludzi.

Podczas pogoni za mordercą kobiet Ross i Armitage osaczają go w starym opuszczonym kościele. Nie jest zaskoczeniem gdy podczas walki okazuje się, że Armitage to także „Trzeci”, a mordowane kobiety to jej siostry z prototypowej serii. Zrywając z dotychczasową pracą policjantki Armitage chce odnaleźć zaprzysiężonego „Trzeciego”, Juliana Moora, który nie wiadomo z jakich powodów został zaprojektowany jako młody chłopiec. Julian może udostępnić Armitage listę „Trzecich” aby ta mogła ochronić je przed szalejącym zabójcą. Partner Naomi, detektyw Ross Silibus, z początku sceptyczny i nastawiony z dystan-

ARMITAGE III (The Third)

Rok produkcji: 1995

Produkcja: PIONEER LDC

Dystrybucja: PIONEER LDCE

Scenariusz: Chiaki Konaka

Scenariusz 1. odcinka:

Akimori Endo (Cyber City, 5 Star Stories, Gundam 0083)

Reżyseria i Chara Design:

Hiroyuki Ochi (Orguss 02, Bastard!)

Planowanie: Tohru Miura

(Sol Bianca Tenchi Muyo)

Design:

Atsushi Takeuchi (Sol Bianca)

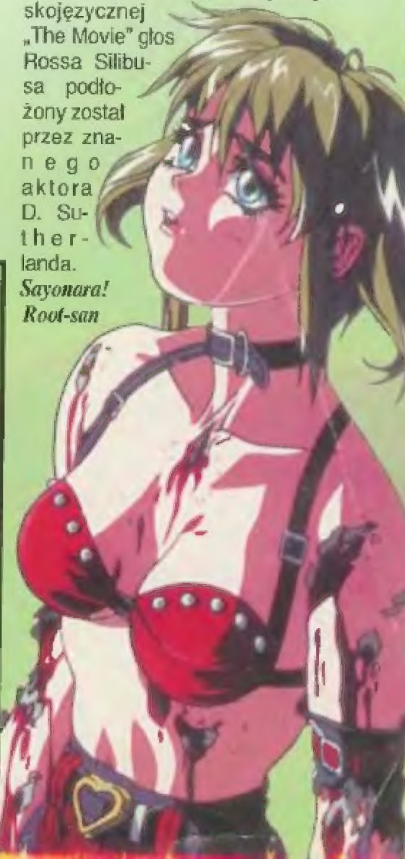
Muzyka: Hiroyuki Namba (Ladius)

Czas: 50, 30, 30, 30

Dystrybucja w Polsce:

PLANET MANGA

cena: 49.90 zł





a tam kończymy – nie ma okrążeń, nic się nie powtarza. cały czas jedziemy przez wciąż nowe tereny. No i trzeci sposób to jazda halowa – pojedyncze wyścigi z jednym przeciwnikiem. Turniej to kolejne wyścigi w powyższych typach.

Model symulacji jest na tyle złożony, że jest opcja GARAGE,

Gdyby tak do zwykłego samochodu terenowego dołożył monstrualnie wielkie koła, powstałby bohater gry MONSTER TRUCK MADNESS – wykrecona półcieżarówka. Skąd się wzięła moda na takie pojazdy nie potrafię wam powiedzieć – być może jakiś bogaty Amerykanin dostał świra po obejrzeniu zdjęć z eksploracji księżyca. Po mieście takim autem musi się diabło trudno jeździć, ale za to nie straszne są szkody komunikacyjne. No i chyba wspomaganie znajduje się w wersji podstawowej...

Kolejnym produktem rozrywkowym firmy MICROSOFT są wyścigi samochodowe. Przed tobą rywalizacja wielokółowych półcieżarówek. Wydawało się, że już nic oryginalnego na rynku wyścigów się nie pojawi – a tu proszę. Gra oczywiście pracuje pod Windows95, jednak już tak ciepłych słów o płynności animacji jak przy HELLBENDER nie da się powiedzieć. Do dyspozycji są trzy rozdzielczości – 320x200, 320x400 i 640x480 – pierwsza powinna w miarę dobrze pracować na P90,

druga przeznaczona jest dla P133, natomiast w trzeciej może pograć tylko zarząd MICROSOFT wyposażony w specjalnie przygotowane komputery. MONSTER TRUCK MADNESS obsługuje akceleratory 3D (w tym i STEALTH 3D 2000 opisywany w dziale hardware). Sprzętowy akcelerator wbrew pozorom w tym przypadku nie przyspiesza działania gry, jednak dzięki niemu obserwujemy oszołamiające efekty graficzne dostępne jedynie do tej pory na konsolach nowej generacji – rozmyte tekstury i co najważniejsze – 32 tysiące kolorów.

Świetnym pomysłem jest wprowadzenie trzech odmiennych rodzajów

Microsoft'96

WINDOWS 95

1 CD

P60 = 8 MB RAM = 30 MB HDD

SVGA = SB AWE = GUS = MIDI

Autoryzowany dystrybutor: zapowiedź listopad
Microsoft (PC CD)

Monster Truck Madness
Race View Options Help



MONSTER TRUCK MADNESS

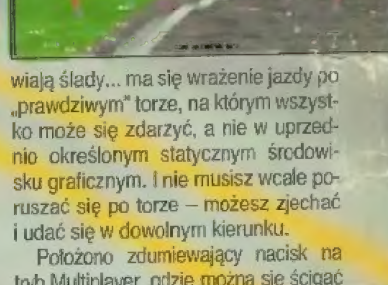
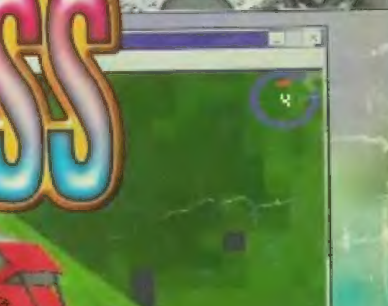


wyścigów.

a o poziomie profesjonalizmu gry świadczy fakt, że dla każdego biegu przygotowane są odmienne scenerie. Tak więc mamy możliwość ścigania się na standardowych trasach wyścigowych, czyli jeździmy w kółko po jakimś wytoczonym torze; kto dojedzie pierwszy i nie dostanie kręcka – wygrywa. Drugi sposób zabawiania się w kierowcę monstrualnego pojazdu to wyścigi po drodze na zasadzie: tutaj startujemy,



MONSTER TRUCK to gra bardzo dobra. Jej plusy to doskonała grafika, która jest równie ładna jak i drobiazgowość oraz fajny, nieco zwariowany klimat. Wszystkie trasy są pełne niespodzianek, płynnie połańdowane, zaś wokół toru wiele jest elementów zupełnie nie związanych z wyścigiem... Mnóstwo drobiazgów pozytywnie wpływa na klimat gry – w naszych ciężarówkach skracają się koła (i to naprzemiennie), słupki latają w powietrzu, barierki się łamią i przewracają, ciężarówki zоста-



wiają ślady... ma się wrażenie jazdy po „prawdziwym” torze, na którym wszystko może się zdarzyć, a nie w uprzednio określonym statycznym środowisku graficznym. I nie musisz wcale poruszać się po torze – możesz zjechać i udać się w dowolnym kierunku.

Położono zdumiewający nacisk na tryb Multiplayer, gdzie można się ścigać poprzez kabel, modem, sieć, a nawet Internet. I właśnie w tym miejscu zaczyna się prawdziwa zabawa z MONSTER TRUCK MADNESS. Powstała już specjalna internetowa liga (MTM ASSOCIATION) zrzeszająca graczy. Rozegrawszy kilka wyścigów z zawodnikami ligi (używając modemowego połączenia z Internetem), jestem pod wielkim wrażeniem – cztery ciężarówki jednocześnie kierowane przez ludzi to jest to!

KaYtek

